časopis pro ctitele fantasy a her na hrdiny

3/1994

Dech draka

17 Kč

Ronald P. Blanford
Denethor

V hadích horách

DrD
změny a doplňky

OBSAH

Úvod 2

Dračí knihovnička
Ronald P. Blanford
Denethor 3
David Jeřábek
Cesta do Valúzie 11

Z hlubin času
Tomáš Prokůpek
Germánská mytologie (3.část) 24

Tolkienův svět
Často pokládané otázky 39

Recenze
Jackson, Livingstone: Čaroděj z Ohňové hory 43
J.Dever: Lone Wolf 43
FaC Přerov: Šavlozubá veverka č.4 44
Válka o Prsten 45

Dračí doupě
V hadích horách (jeskyně DrD) 28
Nejdůležitější událost v dějinách Hexaedru 47
Mistrovství republiky v DrD 49
Příšeří 51
Z kouzelnických knih 56
Počasnictví a kouzla počasnická 58
Figurky k DrD 62

Různé
Vážení psavci všeho druhu! (soutěž) 42
Soutěž 63
Anketa 64

Vážení přátelé !

Otevíráte už třetí číslo našeho časopisu a věřte, že jsme tomu rádi. Zájem o náš časopis nás mile překvapil a děkujeme všem těm, kteří nás podpořili v našem snažení. Odměnou vám budiž tvůrčí prostor, který poskytujeme všem, kteří v tomto oboru chtějí něco dokázat a něco pro to dělají. Vám ostatním "netvůrčím" typům nezbývá než kupovat náš časopis.

Teď bych si chtěl důkladně nasypat popel na hlavu a omluvit se všem, kteří si časopis předplatili a dostali ho mnohem později, než ti, kteří si ho kupují. Bylo to zaviněno podmínkami novinového předplatného a "medvědí službou" Zlatého draka, který otiskl náš inzerát bez informace o předplatném. Svatosvatě slibuji, že se to nebude opakovat (no, nemělo by).

Děkuji všem, kteří nám napsali. Přišly nám opravdu nádherné věci, ať už povídky, obrázky, nebo kritické dopisy. Do budoucna hodláme otiskovat i díla mladších a méně zkušených autorů, rádi bychom znali Váš názor na tuto věc. Myslíme si, že i jim by se měla dát šance - žádný učený přece z nebe nespadl a i Conan se musel dlouho učit vládnout mečem, než něco dokázal. I když to tak nevypadá. (Ještě pár připomínek: pište čitelně - kdo to má po vás luštit - a adresu pište jak na obálku, tak dovnitř dopisu.)

A nyní se můžete dát do čtení.

ahoj!

Sansom

Předplatné: Pokud si chcete časopis předplatit, bude vás jedno číslo stát pouze 15 Kč (celý ročník 90 Kč). Peníze zasílejte poukázkou Poštovní banky **Vklad** na účet Poštovní banky s názvem Rostislav Řeha, číslo účtu 3027807 / 1400. Na poukázku napište od kterého čísla si Dech draka objednáváte.

Denethor

Ronald P. Blanford

v pokorném holdu věnováno J.R.R.Tolkienovi

Muž běžel. Mladý ani starý, ve své plné síle se jevil jako jeden z dávných králů. Jeho vlasy, tmavé a nespoutané na vysokém čele, za ním vlály ve větru jeho rychlosti, chvílemi padaly na jeho široká ramena, chvílemi odhozené vzad trhnutím hlavy ukázaly jeho oči šedé jako moře, vždy na stráži. S rozložitým tělem a vysoký téměř jako kopí, které nesl, taková byla jeho krása, že až tančil skrze podrost, tu obcházeje rozkvetlý hloh, tam přeskakuje spadlou jeřabinu, dotýkaje se větviček osik jen něžně a plaše, skoro jako dva milenci. Jeho pas se zlehka ohnul, jako by se uklánĕl zdviženým větvím, pružnější než ony, když je odstrkoval z cesty.

Pohyboval se tak obratně, že i přes jeho rychlost byl jeho pohyb takřka neslyšný. Jeho uši prohledávaly i ta místa, kde mu jeho oči ukazovaly jen matné nespojité záblesky mezi stromy. Nad šelestem několika desítek běžců, jako byl on, se ozýval hlasitější praskot těžších a méně opatrných nohou kdesi vzadu. Jak se dupot vzdaloval, muž zpomalil a prohlížel si okolí, jako by něco hledal.

Před ním se otevřela světlinka, kde skalnaté podloží ve svahu neumožňovalo kořenům uchytit se. Muž rychle hvízdl. Z lesa okolo se vynořili muži po jednom a po dvou. Za několik okamžiků se okolo něj ve velkém kruhu shromáždilo asi třicet mužů. Posledních několik byli muži světlejšího zevnějšku a křehčí postavy, než ostatní; na mužovu tvář vnesli lehké zamračení.

"Vy tam, mužové Rohanu. Vzmužte se, než se na nás sesypou všichni skřetové Mordorští.

Teď mě poslouchejte. Podle mne je za námi pět desítek skřetů, možná i více. Pohybují se rychle a za pár minut tu budou. Jsou již daleko od Minas Morgul a v neznámém prostředí. Hned před námi je roklina, která ústí do planiny pod námi. Tam je musíme zastavit. Nezdaří-li se nám to, už nic nestojí mezi nimi a našimi poli a městy.

Rozdělíme naše síly a obsadíme kopce na obou stranách rokliny. Až budou skřeti procházet, napadneme je z obou stran. Buďte ve střehu. Tito skřeti již prokázali velkou znalost lesa, když prošli tak daleko, a někteří

čenichají jako psi. Ale máme výhodu místa a překvapení. Jděte a zvítězte."

Muži zmizeli zpět mezi stromy stejně rychle, jako přišli, pohybujíce se k určeným stanovištím. Ale někteří ze světlovlasých mužů Rohanu stále vypadali zmateně, hovoříce mezi sebou ve svém vlastním jazyku. Pobočník po velitelově boku netrpělivě procedil mezi zuby:

"U Kamene, kapitáne, tihle cizinci jsou nenapravitelní. Eru ví, že potřebujeme všechny muže, které dokážeme shromáždit, ale Jezdci nejsou pro tento způsob boje vycvičení."

"To říkáš, Gonithile, po celé roky, kdy společně bojujeme. Ale skutečností zůstává, že Správce, můj otec, dovoluje každému, kdo si to přeje, prokázat se v boji. Našich spojenců není tolik, abychom je mohli mávnutím ruky zahazovat. Přesto máš pravdu. Znepokojují mne před tímto bojem. Alespoň tobě, Gonithile, mohu důvěřovat. Tentokrát jdi s nimi a ukaž jim, jak bojují muži Gondoru."

"Dobře, kapitáne." Několika ostrými slovy shromáždil Gonithil zbylé vojáky a zmizel na sever.

Po chvilce, kdy naslouchal a zkoumal vzduch, kapitán rychle odešel k vyhlídce a ukryl se. Zvuky praskajících větviček, dupajících nohou v těžkých botách a šeptaných hrozeb v mrazivém a skřípavém jazyce sílily. Objevila se přední hlídka skřetího oddílu.

Povyk, který vydávali, se vůbec nehodil k jejich postavě. Nebyli větší než děti, ale děti nějaké šílené noční můry. Hořící oči vykukovaly zpod ocelových přileb. Hlavy jako groteskní melouny seděly na hrbatých ramenou a zádech. V porovnání s nimi vypadaly dlouhé paže a křivé nohy jen jako stébla, ale kapitán věděl, jakou ukrývají neuvěřitelnou sílu. Skřeti snad mohou být zabiti nebo odvráceni na útěk, ale nikdy žádný nepřestal bojovat, protože by mu došly síly. Oblečeni byli v tlusté kůži a těžkých zbrojích. Jejich okované boty bušily do země. Zvědové obrovskými nosy očichávali zem i stromy okolo, jako by necítili svůj vlastní zápach. Kapitán se znechuceně otočil a vytratil se.

Jeho muži byli na svých místech na jižním kopci. Když skřeti vešli do rokliny, zpomalili a shlukli se. Řada po řadě procházela okolo, dokud, když přešly poslední rozptýlené skupinky, nevydal kapitán konečně signál. Zvuk kopí proběhl posledními řadami, vnášeje mezi skřety zmatek a strach. Třicet hlasů vykřiklo jako jeden a třicet mečů se zablyštělo smrtícím ohněm, když muži Gondoru seskočili dolů a zakousli se do protivníka.

Hluk tohoto nepředvídaného útoku dosáhl uší skřetích velitelů vpředu. Zaváhali, nejisti, přilévajíce tak do vlastních řad zmatku, zatímco se meče tlačily stále více dopředu. Nebylo místo otočit se, bojovat nebo utéci. Skřeti bojují jako krysy, když jsou zahnáni do rohu. V zoufalství a vzteku se otočili nazpět a začali bojovat proti špatně viděnému nepříteli. Skřeti svými opičí-

mi pažemi dosáhli dále než normální lidé a jen pouhé škrábnutí jejich jedovatých a krutě zahnutých šavlí mohlo zabíjet.

Kapitán sklátil jednoho nepřítele rychlou ranou a uskočil za keř, aby se kryl. Ještě než zmizel, další skřetí válečník se nečekaně objevil z jiné strany. A pak ještě jeden muž seskočil z větve, sekl a rychle zmizel nezraněn. Když se kapitán znovu objevil, aby se utkal s dalším skřetem, nechal zaznít nový signál: fanfáru na roh, který nesl na svém boku.

Ze severní strany rokle zaslechl bitevní pokřik "Gondor! Gondor!", jak zálohy sbíhaly dolů na nepřítele. Znovu zaútočil. Skřeti, nyní úplně zmateni, se snažili už jen zachránit holé životy. Neposlouchajíce rozkazy a útočíce na cokoliv v cestě utíkali zpět, odkud přišli. Boj skončil. Neutekl ani jeden z dvaceti.

Muži Gondoru se opět shromáždili. Kapitán šel od muže k muži a sčítal ztráty. Poslední přišli opět muži Rohanu, obtíženi tělem. Když položili Gonithila na zem, kapitán přiskočil k jeho boku, vzal jej za ruku a pomalu sklonil hlavu v zármutku. Jeden z Rohirrim promluvil:

"Vznešený Denethore, odpusť nám. V náporu na nepřítele nás předešel a sesypala se jich na něj přesila. Dostali jsme se k němu příliš pozdě."

Denethor zaslzel. Tiše zašeptal: "Ukaž jim, jak bojují muži Gondoru."

* * * * *

Místnost byla stejná jako tisíce dalších v Citadele. Postavena u vnější zdi byla především určena pro obranu. Dvě vysoká okna, či spíše střílny pro lukostřelce, byla vysoko ve zdi. Lučištník stojící na nízké kamenné zídce okolo zdi mohl střílet na široké území šestého kruhu a dokonce i část pátého a přitom odkrýval pro zásah zvenčí snad jen ruce. Že by se ale snad nepřítel mohl dostat až tak daleko, tomu by se oba obyvatelé místnosti vysmáli, kdyby je ta myšlenka i jen napadla.

V této chvíli však byla lukostřelecká zídka využívána k rozhodně méně válečným účelům. Muž a žena, kteří tam seděli, neměli ani myšlenku na okna nad nimi, snad kromě potěšení z chladného večerního vánku, který lehce vanul v horké místnosti. Zaznívala slůvka náklonnosti, možná otřelá, ale svěží a nadčasová, tak jako city, o nichž hovoří. Ruka držela a laskala ruku, hladivý smích se mísil s tichými slovy. I mlčení zde mělo svůj význam, když oči a těla hovořily o věcech, o nichž jinak jazyk smrtelníků mluvit neumí.

Po dlouhé chvíli se žena odtáhla a vstala, líce jí hořely. Přešla místností k železem okovaným dveřím, kde se do chodby šeravě osvětlené loučí plápolající na zdi otevíralo okénko. Přetáhla přes okénko záclonu, otočila se a přiložila polínko do ohně, který skomíral v malém ohništi. Štiplavá vůně hořícího dřeva se mísila s vůní jablek a koření, která se linula z malého kotlíku pověšeného nad ohněm. Žena ze stolku vzala způli plný dřevěný džbánek a nalila dovnitř něco horkého moštu, zahřívajíc tak zapomenuté zbytky. Její pohyby byly vláčné a vznešené, ale lehká uspěchanost prozrazovala vnitřní napětí.

Muž se zády opřel o zeď, díval se, oceňoval. Žena byla vyšší než většina v Gondoru, a také trochu štíhlejší. Měla na sobě roucho z jemné vlny, které sahalo až na zem, jak to bylo v Minas Tirith zvykem, opásané vysokým pruhem jemně zdobené kůže. Její vlasy jí padaly v jemných vlnách na ramena. Byly tak tmavé, že se zdály černé, ale občasné záblesky hnědi prozrazovaly jejich skutečnou barvu. Její rysy měly elfí krásu, ale v mihotavém světle plamenů bylo vidět, že jsou spíše snědé Sluncem než bledé Měsícem.

"Finduilas, má lásko, to už mě máš tak brzy dost?"

Usmála se a podala mu mošt. "Můj pán Denethor nezná své vlastní síly. Omdlévám u tvých nohou. Nedal by snad každý muž rád na tvůj příkaz svůj život? Já nemohu udělat méně. Ale raději bych žila, abych ti dále sloužila. A abych ti dala dar." Oči jí zajiskřily, když si od ní bral číši.

"Myslel jsem, že už jsem tento dar dostal. Ale asi mluvíš o něčem jiném."

"Můj pán je doma dosti zřídka, takže se z mých darů může opravdu těšit. Ale zle by se můj otec tvářil, kdyby se dozvěděl, že můj manžel volí raději společnost Mordorských skřetů než společnost jeho dcery. Když tě vidím jednu noc do měsíce, je to zázrak."

"Syn Správce a kapitán Východní hranice má mnoho povinností. Ale nechci, aby se říkalo, že zanedbávám své povinnosti manželské. Mohu s tím něco udělat?"

"Můj pán je moudrý a vznešený a já nejsem více než nevděčné dítě. Ale teď bez žertování, bylo by možné, abych se vrátila do Dol Amrothu, do svého domova? Minas Tirith je velká a krásná, ale osamělá a vzdálená od moře. Ach, jak mi chybí křik racků a ukolébavka vln na pobřeží! Copak bys nemohl přesvědčit svého otce, aby tě místo toho udělal kapitánem Jižní hranice?"

Denethor vstal a položil jí ruce na ramena. Stroze řekl: "Ať je má láska k tobě sebevětší, tohle bych nikdy nemohl udělat. Mou hlavní zodpovědností je Minas Tirith, protože Gondor stojí i padá s Minas Tirith. Skřeti jsou stále troufalejší a z Minas Morgul podnikají výpady až k Velké řece. Musíme je nyní rozdrtit a Minas Morgul též."

Finduilas zavrávorala. "Můj pane! Na výpad proti Minas Morgul nemůžeš ani pomyslet! Ani poslednímu Králi Eärnurovi se to nezdařilo."

"Král Eärnur přijal výzvu k souboji s prokletým Černokněžným králem a byl ztracen. My jej můžeme napadnout s plnou silou a zvítězit! Nemůžeme je již déle nechat napadat naši zemi, loupit a rabovat. Skřeti musejí být zastaveni u zdroje."

"Můj pane! Můj pane! Nezkoušej takovou věc! Hledáš-li slávu, cožpak nejsou i jiní nepřátelé, které je třeba porazit? Korzáři útočí proti celému pobřeží a muži z Dol Amrothu mají těžký úkol, aby udrželi moře pro Gondorské lodi bezpečné. Nejsou snad stejně nebezpeční?"

"Tak argumentoval Thorongil na radě." Finduilas rychle vzhlédla. Denethor si toho nevšiml a pokračoval: "Thorongil je velký kapitán, ale není z Gondoru a nechápe, že Minas Tirith je srdce Gondoru a musí být za každou cenu chráněna. Kdyby bylo po jeho, polovina mých mužů by byla stažena na bezcennou výpravu proti Korzárům. Zůstali bychom tu bezbranní!"

"Možná Thorongil jasněji než ty vidí důležitost všech částí Gondoru a nejen jeho srdce. K čemu je srdce, když nemá tělo? Korzáři jsou jen lidé a mohou být poraženi. Minas Morgul je černokněžnictví; zaútočit na ni by byla sebevražda. Thorongil je možná cizinec, ale přemýšlí o Gondoru jako o své zemi. Řekl mi..." Finduilas se zarazila.

Na Denethorově tváři se objevil nový rys - ostražitost. "Pokračuj. Co říkal?"

"Řekl mi, že Gondor byl jednou mnohem větší; rozprostíral se všude na západ od Velké řeky. Řekl mi, že muži Gondoru stále ještě žijí na dalekém severozápadě a zadržují nepřátele, kteří by nám jinak vpadli do nechráněného týlu a zničili nás. Není to cizinec, Denethore, je to jeden z nás."

"Tak proč před námi skrývá svůj původ? Nikdo se tu ani nedohadoval toho, cos mi právě řekla. Nemluví o své minulosti ani před Správcem. Jak to, že ti ji jen tak najednou přišel vyprávět?"

Finduilas zrudla. "Mluvili jsme spolu, můj pane. V mnoha ohledech je stejný jako ty, velký vůdce, král mezi muži. Když jsi byl pryč, nabídl mi své přátelství a společnost. Chápe moji osamělost v Minas Tirith, a možná ji i částečně sdílí. Občas, když se na mě podívá, cítím, že vidí někoho jiného, někde daleko a velmi dávno."

Denethor jí zíral do tváře. Otevřel ústa, aby položil otázku, ale zarazil se a rozmyslel si to. Finduilas před ním poklekla a uchopila jej za ruku. "Můj pane, řekla jsem, že mám pro tebe dar. Nosím pod srdcem tvé dítě. Syna. Pro něj, když už ne pro mne, prosím, nech Minas Morgul na pokoji."

* * * * *

Denethor stál na Rammas Echor a hleděl na jih. Zarudlé Slunce mizelo na západě a první obláčky mlhy se zdvihaly nad Velkou řekou, která ubíhala k moři. Mírumilovný duch ležel na vzdálených polích a městečkách, jak rolníci a řemeslníci končili svoji celodenní práci a chystali se k večernímu jídlu. Rybářské loďky se stahovaly k molům a rybáři vykládali své úlovky. Hlídky posílaly výkřik "Vše v pořádku!" podél řetězu strážných věží. Pokřik se zvedal zdola zpod Denethorových nohou, došel k mužům vedle něj a pokračoval dále do soumraku, který již přikryl zdi města.

Pod Denethorem zeď končila na kraji útesu. Stál na vrcholku úzkého schodiště, které se vinulo tam a sem, až po několika stovkách stupňů ústilo do zátočiny s moly, k nimž mohly připlouvat lodi s nižším kýlem. Přístaviště bylo i přes příkré schody oblíbeno rybáři od severu až po Ústa Anduiny, protože bylo na dlouhé míle nejblíže k Minas Tirith a jejím tržištím.

Denethor si rybářských loděk příliš nevšímal. Jeho pozornost byla spíše zaměřena na větší loď, dost velkou, aby mohla plout po moři, s nízkým kýlem, aby mohla křižovat po řece, nyní připoutanou u jednoho mola. Přístavní dělníci nosili na palubu množství beden, žoků a sudů. Poblíž stála skupina mužů seřazená v šiku. I v rostoucí temnotě mohlo Denethorovo zkušené oko rozpoznat jejich zbraně - luky, kopí a meče. Zvuk hlasu jejich kapitána, který jim cosi říkal, slabě doléhal až k Denethorovi.

Denethor počkal, až byla loď naložena. Pak rychle seběhl schodiště a dostal se dolů, právě když se poslední voják nalodil. Kapitán propouštěl přístavní dělníky se slovy díků a chystal se k odplutí. Denethor na něj zavolal: "Thorongile!"

Thorongil se otočil a přišel k němu. Sevřel Denethorovu ruku. Jeho hlas byl přátelský. "Denethore! Přece jen jsi se přišel s námi rozloučit, ty, který jsi byl tak moc proti této výpravě?"

Denethor se chladně podíval do Thorongilových očí. V Thorongilově chování nemohl najít žádné známky nepřátelství. Někomu stojícímu poblíž by připadali jako loučící se bratři, jejich vlasy se stejným tmavým odstínem hnědi, jejich oči stejně šedé, na jejich tvářích tatáž hluboká, pronikavá úcta. Thorongil mohl být o kousek větší, ale Denethor byl o totéž mohutnější v ramenou.

"Nevyhrál bys, kdyby tě Mithrandir nepodpořil. A ani tak jsi vlastně nevyhrál. Místo armády máš s sebou jen tuto malou skupinu, ne víc než pět desítek mužů. Minas Tirith zůstane chráněna."

"Nikdy nebylo mým přáním ohrozit Minas Tirith. Ale nemůžeme se bránit

na všech frontách stejně. Musíme udeřit na jihu, dokud je na Východě relativní klid. Máš totiž pravdu, Denethore, moc Minas Morgul a Mordoru narůstá. A až přijde čas se s ní měřit, budeme potřebovat celou naši sílu. Moře musí střežit náš jižní bok, a to může jen tehdy, rozdrtíme-li Korzáry."

Denethor ta slova zvažoval. Byla hezky řečena, ale vypadalo to, že se za nimi skrývá více, než prozrazovala. "A co západ, a co sever? Věnoval jsi jim též svou myšlenku?"

"Nepřišel jsem snad do Gondoru před mnoha lety právě ze Zlaté síně v Meduseldu? Rohirrim, naši spojenci, střeží tuto hranici. Ale budeme potřebovat i jejich pomoc, takže bychom udělali dobře, kdybychom získali i vzdálenější spojence. Radil bych vyslat posly do Zlatého lesa a ještě dále, k trpaslíkům do Ereboru."

Denethor se pohrdavě zasmál. "Rohirrim! Jsou to dobří lidé a dobří spojenci, ale ve své armádě pro ně nemám použití. Raději ať zůstanou v Rohanu a brání nás odtud. Ještě méně věřím elfům či trpaslíkům. Starají se snad o Minas Tirith a Gondor?"

Mihl se v Thorongilově pohledu náznak výtky? "Možná ti to připadá již dávno, kdy Elendil a Gil-galad společně bojovali u Černé brány Mordoru. Hranice Gondoru se od té doby sice zmenšily, ale s elfy máme stále společný jazyk Númenoru. Oni si pamatují Gondor, jak vypadal zastara. Králové stále ještě žijí v jejich paměti. A Král možná znovu přijde do Minas Tirith."

Denethor řekl: "Nemyslím, že to uvidím. V Minas Tirith vládnou Správci a lid je jim věrný. Budu Správcem po svém otci, a můj syn bude Správcem po mně. Mým úkolem je chránit životy lidí před falešnými nároky na trůn stejně jako před Mordorem. Nejsem hlupák. Vím, že Isildurův syn Valandil vládl v Severním království, ale to už není. Jeho potomci se možná toulají na severu, ale již nejsou králové."

"Potomek králů se může stát znovu králem, pokud si to lidé přejí. Je jen zapotřebí prokázat původ."

"Inu, přinejmenším ty nejsi žádný král, ať si má žena říká, co chce. Vy cizinci jste všichni stejní. Správce ti nabídl tu nejlepší budoucnost, v jakou jsi mohl jako muž Gondoru doufat, ale ty nevidíš za své kořeny. Jeho snaha selhala."

Thorongil potřásl hlavou. "Osud světa leží na všech svobodných národech, nejen na Gondoru. Ale nemohu se teď s tebou hádat. Volají mě mé povinnosti." Otočil se k odchodu.

Denethor za ním zavolal: "A až se vrátíš, nepřibližuj se k mé ženě. Nemusíš pečovat o její stesk po domově. Jejím domovem je nyní Minas Tirith."

Thorongil se otočil zpět. "Denethore, starej se o Finduilas. Bojím se, že se jí v Minas Tirith nedaří dobře. Jsou to už dva roky, co jsi ji sem z Dol Amrothu přivedl, ale její myšlenky stále patří jejímu domovu u moře. Kvůli tobě zůstane v Minas Tirith, ale je to pro ni těžké, když jsi pryč. Snažil jsem se jí pomoci, jak jsem jen mohl. Dítě jí přinese na nějakou dobu radost, ale jen když u toho bude i otec."

Denethora pozvolna začínala ovládat zlost. "Stále nespokojen s přednáškami o vládnutí a vojenských záležitostech, musíš mi dávat ještě rady do manželství? Co ví tulák jako jsi ty o rodinných záležitostech? Žádné žena by tě nechtěla, to se vsadím. Muž bez minulosti nemá ani žádnou budoucnost. Nemluv o věcech, kterým nerozumíš."

Thorongil odpověděl, dotčen do hloubi srdce. "Některé ženy by daly přednost tulákovi po ruce než manželovi, který je pořád někde pryč. Znám srdce Finduilas lépe, než si myslíš. A syn, jehož otec je pryč, musí hledat otce, kde může."

Denethor popadl jílec meče, který mu visel po boku. Jeho klouby byly bílé, ale jeho hlas byl studený. V očích mu hrála zuřivost. "Syn Finduilas je MŮJ syn a dítě Minas Tirith. Jdi raději rychle na svou bláznivou výpravu. Bylo by pro tebe lepší, abys padl v boji, protože jestli se vrátíš do Minas Tirith, přísahám, že tě vlastní rukou zabiji!"

Thorongil neodpověděl, ale obrátil se a vyšel po můstku na loď. Kotevní lana byla odhozena a loď pomalu vyplula z doku. Vítr nadouval plachty, nyní již rozvinuté, a loď se stále rychleji pohybovala přes široké vody Velké řeky osvětlené hvězdami směrem k oceánu.

Denethor stál jako vytesaný z kamene a zíral do tmy dlouho poté, co mu loď v soumraku zmizela z očí. Ale jestli temnota byla venku nebo uvnitř jeho mysli, to už nepoznával.

přeložil Petr Novotný

Cesta do Valūzie

2.část

SWORDS AND SORCERY AND SORCERY

David Jeřábek

4. PROKLETÉ MĚSTO

V údolí pod věčným úplňkem,
za mlhou, jež věští smrt
leží prokleté město.
Spí a ať se již znovu neprobudí!

Tam odešla moudrost
a Moc se dostala do rukou
těch, kdož nebyli vyvoleni.
A jako děti ji používali,
ale více k cílům malým a pomíjivým
a ke zlu, než pro dobro.

Cestou zániku šli nemoudří,
prokleti jsou jejich zbraně,
prokleti jsou i oni sami.
Spí a ať se již nikdy neprobudí!

Nerušte ten svět,
neb zlo povstane znovu
a Ohně, jež patří Moudrým,
nechť raději žhnou v sutinách paláců,
než aby znovu přišli Králové.
Nechte to město v pokoji, ať samo zmizí ze světa.

O původu a historii Valúzie se ví nemnoho. Moudří si zde nejsou jisti a rozcházejí se v mnohých názorech. Všichni ale nakonec připouští, že je v ní pozůstatek z nejstarší doby, 'Věku Bohů'. *(Případní zájemci se mohou dozvědět některé podrobnosti ze Sebraných svitků Malanmanda z Utgardu, truhla 7, svitky 2-35. Jeho práce patří mezi nejzasvěcenější a obsahují i pravděpodobný výklad Temné legendy o Valúzii.)*

Nutno poznamenat, že ne každé město se může pochlubit tak rozsáhlým komplexem podzemních chodeb a kanálů. Dobrodruzi však o Valúzských

kanálech mnoho nevěděli a především byli rádi že se dostali z podsvětí. Chodby v podzemí byly rozměrné a hladce zbroušené a na první pohled svědčily o vysoké úrovni zdejší civilizace. Podzemí bylo dříve jistě obývané a podle pověstí bylo využíváno k soukromým alchymistickým a kouzelnickým pokusům. Nyní zde žilo pouze pár tuctů krys, které žádné pokusy neprováděly, ale zcela jednoznačně jevily zájem o novou potravu čítající čtyři dobrodruhy a jejich inventář.

Dobrodruzi zprvu nepodléhali panice a pokusili se zformovat do sevřené skupiny, ale krysy byly silnější. Ze všech stran je obklopily a začaly je obsypávat. Hobit a hraničářův pes zmizeli první. Zbytky ohlodaného psa se zakrátko vynořily o několik metrů dál, hobit se však neukázal. Aosův nápad polít krysy olejem a zapálit je se příliš neosvědčil. Krysy sice hořely krásně, avšak tím zuřivěji skákaly na dobrodruhy. Nárgúl odháněl zvířata svými blesky a sám utrpěl od hořících krys dvě větší popáleniny. Dobrodruzi se snažili brodit se krysami někam pryč, a odhazovali kusy svých potravin a výstroje, aby je odlákali. Nárgúlovo přesvědčení, že nic horšího už přijít nemůže, (poté, co zjistil, že mu byla snědena část jeho Knihy kouzel) zakolísalo, protože začal mít silný pocit přítomnosti nějakého vyššího zla. Se vzrůstajícím pocitem děsu začaly krysy pozvolna mizet, kam se dalo, a Nárgúl zpozoroval proud vzduchu beroucí na sebe podobu průsvitné postavy v plášti. Dobrodruzi začali zběsile utíkat co nejdál odtud, to znamená do labyrintu podzemních chodeb. Široká hladká chodba je po několika minutách zavedla do prostorného holého sálu.

Cabal Nesmrtelný, syn Legrena z Valúzie a Mstitel Moudrých, tak byl nazýván středně vysoký muž v tmavošedé kápi s červenýma zářícíma očima. Jeho vidoucí oči byly také to jediné z jeho obličeje, co mohl kdokoli zahlédnout. Cabal byl synem jednoho z posledních Moudrých - Legrena, Hrdého pána Východní věže. Poté, co palác jeho otce přepadli královští vojáci a kouzelníci, byl Cabal odnesen a ukryt v podzemí. Legren již utéci nestačil; byl zabit poblíž tajného východu. Cabal se později stal kouzelníkem a po uchvácení všech Plamenů králem byl Osudem ustanoven za Mstitele. Přebýval v chodbách a síních pod městem a přečkal zde stovky let. Podle Legendy zde bude sídlit až do doby určené ke konečné zkáze ostrova. Tehdy vyjde na povrch, mocným kouzlem srovná město se zemí a přikryje ostrov mořem.

Teď momentálně stál Cabal na kamenném schodišti a prohlížel si čtyři vyděšené dobrodruhy vbíhající do sálu. Dobrodruzi si ho nevšímali, s největší pravděpodobností proto, že byl právě neviditelný.

Corleth vpadl do sálu o opatrně se ohlédl. Průsvitná postava zmizela a ani jeho instinkt mu nehlásil žádné větší nebezpečí. Při podrobnějším průzkumu tmavého sálu dobrodruzi zjistili, že není tak pustý, jak původně předpokládali. Sál byl s jistotou někým v minulosti, nebo možná i přítomnosti, obýván. Vybavení bylo typické pro osamělé studující černokněžníky - pohodlné křeslo, dřevěný lehce zahnívající stůl, obytná rakev, nějaké knihy, svitky a další kouzelnické haraburdí rozházené na stole, a pod pavučinou vedle stolu rozbitá křišťálová koule. Na druhé straně sálu Nárgúl našel tělo pokousaného půlčíka. Podle typicky tvarované hlavy v něm bezpečně poznal Jedora. Během několika chvil se nad Jedorem objevil Alnag, začal do něho šťourat kouzelným proutkem a provádět další obvyklé resuscitační pokusy. Nárgúl tedy poodstoupil dál a začal se zabývat pentakly a nápisy na zdech. Corleth nebyl v podzemních výpravách nováčkem a vybavila se mu stará pověra, podle níž umírající hamižní lidé (ale i elfi, hobiti, trpaslíci, atd.) jsou nasměrováni hlavou k nějakému pokladu. Pověst skutečně nelhala, v rohu místnosti ve směru, kterým ukazovalo alchymistovo tělo, našel pod půlpalcovou vrstvou stříbrného prachu (*kouzelné předměty se odlišují od obyčejných mimo jiné i tím, že se na nich neukládá obyčejný prach, ale stříbrný)* hromadu s mnoha drahými věcmi. Ležely zde přilby, meče, dýky, zlaté poháry, mince, prsteny, přívěsky a mnoho ozdob. Corleth automaticky natáhl ruku po zlatém prstenu s velkým rudě světélkujícím drahokamem a navlékl si jej na prst, když tu místností prolétly tři modré blesky, které zapálily pochodně, a uprostřed sálu se zjevil Cabal.

První, co Corletha napadlo, bylo, zda si nově příchozí nebude dělat nároky na jeho prsten. První. co napadlo Nárgúla, bylo, že se postava silně podobá průsvitnému přeludu, který viděli v chodbě. První, co napadlo Aose, bylo, jak obtížné by asi bylo pro Nárgúla tuto postavu zneškodnit, pokud by spolu museli bojovat. První, co napadlo Alnaga, bylo, zda nevyčerpal předčasně své léčitelské síly na Jedorovi, a Jedor, který se právě probral z bezvědomí, začal uvažovat, jestli během něj nepřišel o nějaký poklad.

"Kdo jste a co tu hledáte?" zeptal se Cabal ze zvyku, přestože to dobře věděl.

"Jsme poutníci a hledáme prsten svatého Lorgrima," vymlouval se Aos, aby získal čas. "A kdo jsi ty?" zeptal se čaroděje, protože to vůbec nevěděl, a pro jistotu začal nenápadně vytahovat meč.

"Myslím, že to souvisí se stranou 210 Valúzijské legendy," zatipoval Nárgúl.

"Jsem Cabal Nesmrtelný," řekl Cabal, "a Legendy vašich senilních mudrců, Malanmanda z Utgardu zvláště, mě vůbec nezajímají." Položil přitom důraz na slovo Nesmrtelný, aby donutil Aose zasunout meč zpět.

Nyní se zadíval na Corletha, stojícího vedle hromady zlata. "Tvůj prsten je z mého pokladu. A já nepřechovávám dary k užitku, protože jsem mstitelem. Tvá ruka, na kterou jsi navlékl prsten, je nyní smrtící pro všechny smrtelníky, ale věz, že jsi tím na sebe vzal i velké prokletí."

Cabal se na chvíli odmlčel, aby atmosféra nabyla na tíživosti a aby si méně inteligentní postavy mohly rozebrat obsah jeho slov.

"Samozřejmě, že vám dám dary i rady. Povím vám i o zbraních proti démonům," pokračoval Cabal, "neboť se stanete vykonavateli Osudu a mého poslání. Když tudy procházel Belegang, také si zde vybral zbraň - byla to kouzelná dýka, jako stvořená pro královraždu. Ale on se při boji o dýku zranil, ztratil svoji sílu a byl dopaden a uvržen do žaláře. Zabil však posledního Krále a tím urychlil rozklad ostrova."

Následovala další dramatická pauza.

"Existuje zbraň, s níž můžete zahnat démony do hlubin země. Je to Torormargův kouzelný luk se zvláštními šípy. Není těžké pro zkušeného mága ten luk vyrobit. Je mnohem těžší vykouzlit k němu šípy. A je zcela nemožné, aby luk použil člověk, který nezná kouzelné číslo. To číslo je větší než dvě a menší než šest. Není to číslo čtyři ani pět, a už vůbec to není číslo tři!!!"

"Toto tajné číslo znal Velký Torormarg, tvůrce Luku a největší mág starého Waghtu. Po věky zůstávalo v zapomnění, až je znovu objevil Legren z Legrenu, jeden z Moudrých, můj otec. Kromě něj a mne to číslo znali již jen Králové, když uchvátili moc a některé znalosti Moudrých. Poslední Král zemřel rukou Beleganga, ale někde v kouzelné věži je svitek, který toto číslo obsahuje. Pokud ten svitek najdete, pochopíte a poznáte moc, kterou mi svěřil Osud."

"A teď už se seberte a jděte. Nemám rád, když mi tlupy divochů prolézají podzemí. Vidíte ten pentakl tam na zemi? Tak tam si stoupněte a magické znamení vás teleportuje do paláce."

5. THENGEORŮV ŘÁD

V pozdních časech království žil ve Městě kouzelník zvaný Mengor. Některé pomluvy (není jisté, do jaké míry šířené Cabalem) o něm tvrdí, že na něj v mládí upadla bitevní sekera. Nelze zjistit, kolik pravdy je v těchto pověstech. Jisté je, že se Mengor stal u dvora váženým kouzelníkem a všeobecně byl považován za nejsilnějšího mága vůbec. Bez problémů dokázal vyřadit velkého skřeta ranou pěstí. Zahynul bohužel předčasně, když se jednou omylem zabil vlastním kouzelnickým bleskem. Nejdůleži-

tějším činem, který ho zapsal do Valúzských letopisů, však bylo založení Thengeorova kouzelnického řádu.

Příslušníky řádu byli kouzelníci zabývající se operacemi s duchy a alchymisté theurgové. Řád byl pojmenován po Valúzském kouzelníkovi Thengeorovi, který po sobě zanechal obrovské množství knih a svitků popisujících výsledky jeho bádání a pokusů v práci s duchy, démony a všelijakými astrálními inteligencemi.

V současné době jsou příslušníci řádu jedinými živými obyvateli města. Jsou opevněni v Královském paláci a ten skoro nikdy neopouštějí, neboť ve městě je mnoho umrlců, ghoulů, přízraků a dalších nepřátelských obyvatel. Dalším místem, kam kouzelníci nechodí, je Černokněžná věž. Tyčí se v severozápadním rohu paláce a slouží za příbytek třem hlavním démonům. Tito démoni jsou i skutečnými vládci ostrova. Pouze síla všech Sedmi Mistrů řádu může před nimi ochránit části paláce obývané kouzelníky.

Dobrodruzi se náhle ocitli na nádvoří velikého paláce. Ze tří stran obklopovaly nádvoří majestátní, i když ne příliš udržované budovy. Na východě byly hradby dělící palác od ostatního města. Okna a dveře jižního a západního křídla byla povětšinou zatlučena a nepůsobila dojmem trvalého osídlení. Aos s ostatními postoupili na severní okraj nádvoří. Obešli obrovské magické znamení vyznačené na podlaze a postavili se před masivní kovové dveře. Nárgúl sáhl do torny, aby vytáhl svitek na otevírání zvláštních dveří. V torně ale nahmatal jen jednu malou krysu a roztřepené zbytky svitku. S odporem vyhodil krysu ven a začal zjišťovat, co zbylo ze svitku. Byl dost potrhaný a pravděpodobně ho i kus chyběl. Přesto jej Nárgúl zvedl do výše a pronesl zaříkání. Dveře se zachvěly, už to vypadalo, že se začnou se skřípotem otevírat, když tu se s neuvěřitelným třeskem rozsypaly na prach. Náhle nastalo v celém paláci hrobové ticho. Dobrodruzi rychle vběhli dovnitř. Za branou byla hala s východy doleva i doprava a široké schodiště vedoucí vzhůru. Z horního patra byly slyšet spěšné kroky. Dobrodruzi okamžitě zahnuli vlevo a vběhli do malé místnůstky sloužící zřejmě jako skladiště. Zavřeli za sebou dveře a rozhlíželi se po místnosti. Ze skladu nevedly žádné další východy, zato však Aos našel v truhle několik kouzelnických kápí se znaky Thengeorova řádu. Obléknout si je bylo pro dobrodruhy dílem okamžiku.

V hale stál Mistr Kenning, sedmý Mistr řádu a Vládce vzdušných inteligencí. Tři učni s halapartnami prohlíželi zbytky hlavních dveří. Náhle se po straně otevřely dveře a vyšlo z nich pět osob v kápích. Kenning se postavil před první z nich a nedůvěřivě se podíval na obrys Swordslayeru rýsující se pod jejím pláštěm. Zastavil ostatní zvednutím ruky a tázal se "Kdo jste, bratři? Nejste mi vůbec povědomí!"

"Jsem bratr Destror, Mistře," řekl Corleth a utrhl Kenningovi obličej.

Kenning se zhroutil k zemi a ostatní stráže utekly ven. Dobrodruzi Kenninga prohledali a v kapse jeho pláště našli temně modrou křišťálovou kouli. Pak se rozběhli po schodech vzhůru. Horní patro bylo vybaveno na poměry chátrajícího města takřka luxusně. Stěny byly vyzdobeny sugestivními obrazy velkých Valúzských kouzelníků z období království a na čestném místě proti schodišti visel dvojnásobně velký portrét Mengora z Valúzie. Na zemi pod obrazem se třpytila neobvykle lesklá, jakoby stříbrná bitevní sekera. Corleth si sekeru uznale prohlédl a přejel prstem po jejím ostří, aby zkontroloval, zda je dobře nabroušená. Potom mu Alnag přišil prst zpátky a dobrodruzi se vydali do pravé chodby.

Vzhledem k tomu, že se v ní setkali asi se třemi tucty strážných, rozhodli se jít raději do levé chodby.

Vzhledem k tomu, že se v ní setkali asi se třemi tucty strážných a dvěma havrany, rozmysleli si to a vydali se prostřední chodbou.

Než bys otočil přesýpací hodiny, došli dobrodruzi do rozlehlé místnosti, sloužící jako řádové shromaždiště. Po stranách stály dvě řady stráží, u východu stáli dobrodruzi a naproti nim bylo rozestaveno do půlkruhu šest řádových mistrů. Corleth ještě stačil jednomu ze strážných rozbít hlavu křišťálovou koulí, pak spatřil opar, snášející se na skupinku a zhroutil se vyčerpáním.

Probudil se v jiné místnosti, vlastně by se dalo říci, že ve vězeňské kobce. V místnůstce se ještě nacházel Alnag a jakýsi zapáchající kostlivec. Paňáty kostlivce, natahující se k přátelskému pozdravu, byly vlastně první, co si jasně uvědomil.

"Slyšel jsem, že jste kouzelníkům pěkně zatopili," smál se kostlivec. "Jestli je dokonce pravda, že jste zabili jednoho z Mistrů, tak už tu řád moc dlouho nevydrží. Jsou oslabeni, a Vládci to brzo vycítí. A v šesti proti nim nemají kouzelníci žádnou šanci na úspěch."

"Já jsem Gnorr," dodal kostlivec, když si ho začal Corleth nevěřícně prohlížet. "Kdysi jsem tu byl vojákem Královy stráže, ale pod Vládci sloužím mnohem radši. Poslali mě na výzvědy, ale kouzelníci mě zajali. Teď tady budu muset čekat, dokud mě kamarádi nevysvobodí, nebo dokud si mě nějaký alchymista nerozleptá na magenergii."

"Co jste vlastně zač? Vládci nenajímají živé tvory, takže jste zvenku, ne?"

...

"Jestli nechcete, tak mi to říkat nemusíte, nutit vás nebudu. .. Mimochodem jaké je dnes venku počasí?"

"Měsíc je v úplňku."

"To je dobré znamení," odpověděl kostlivec a šel se podívat ke dveřím, jestli je třeba někdo nejde osvobodit.

Alnag již byl několik minut při vědomí a zaslechl i Corlethův rozhovor s Gnorrem. Z hraničáře vyzařovalo rozčarování. "Teda, už jsem byl jednou v kouzelnickým vězení, ale zacházelo se tam s náma na úrovni."

"Čaroděj, takovej nějakej starej černokněžník, se nás nejdřív ptal na různý otázky, a teprve když kroll nevěděl, tak nás dal zavřít."

"Nebejt toho zapomenutýho sudu prachu, tak tam jsem dodnes."

"... Ale každýmu dal kouzelník šanci, ne jako teď. Mě se například zeptal na moji oblíbenou barvu. Jasně jsem mu řek, že moje nejoblíbenější barva je zlatá. To bylo v pořádku, nemoh nic namítat. Ale pak se zeptal krolla, jak se jmenoval zakladatel Ingloriantské říše. Kroll to nevěděl, ale prohlásil, že jestli ho potká, tak mu určitě rozbije hlavu řemdihem."

Vedle mříže se náhle objevil Nárgúl a mocným kouzlem ji otevřel. Vězni nečekali ani chvíli a vyběhli ven z kobky. Na chodbě již čekali i Jedor s Aosem a o kousek dál stál zkamenělý strážce. Následující vyrabování skladu, kde se nacházely jejich zbraně a ostatní věci, nebylo problémem.

"Měli bychom si pospíšit do věže. V legendě se píše, že proti démonům musí stát všech sedm Mistrů. Takže je vám jasný, co se teď bude dít, jestli jsme jednoho z nich zabili?!!"

Aos s Jedorem se podívali na Nárgúla, jak jim to jejich tuhnoucí krev dovolila.

"Ne," odvětil Corleth.

"To znamená, že ani tady už není před démony bezpečno," poznamenal nervózně Nárgúl. Jeho poslední slova zanikla v kostlivcově radostném zpěvu.

Družina vyběhla chodbou ze sklepa. Cestou se jim nepostavil na odpor žádný strážný, všichni teď byli pravděpodobně zaměstnáni jinde. Dobrodruzi vběhli na nádvoří a potom do protější opuštěné stavby. Rozpadávající se jižní křídlo bylo symetrické se severním. Přesto zde byly patrné odlišnosti. Například výzdoba tu již nebyla žádná, nepočítáme-li znamení vysoké magie nad schody. Kromě toho stálo za pozornost několik ochranných magických kruhů narýsovaných na podlaze. Památky z doby, kdy si první z kouzelníků mysleli, že mají moc zastavit Tři démony. Kruhy ale ještě stále byly účinné, což se ukázalo, když Nárgúlovi a Jedorovi

začaly vybuchovat kouzelné prsteny a na Aosově Ironswordu se objevily dva zuby.

"Teď jsme v Domě duchů a odtud projdeme do věže. Snad." řekl Nárgúl. "Je tam ukryt Tororgmargův luk a bude to teď pro nás ve Valúzii nejbezpečnější místo."

Náhlý skřek jim doslova projel kostmi a snížil teplotu krve o dalších třicet stupňů. "Myslím, že byl nejvyšší čas k opuštění kouzelnického křídla. Démoni zahájili bitvu."

"Dávám kouzelníkům čtvrt hodiny," řekl Jedor.

6. A CO TŘEBA ČERNOKNĚŽNÁ VĚŽ?

Před družinou stála zlatá zeď. Byla asi dva sáhy vysoká, sáh široká a místy pokrytá vrytými znaky. Zeď uzavírala chodbu, vedoucí do areálu Černokněžné věže. Nárgúl stál před zdí, jako kdyby si s ní povídal, ale ve skutečnosti se již čtvrtou minutu snažil ji zrušit. V zoufalství na ni mezi různými zaklínadly vychrlil i velmi starou a ne příliš frekventovanou nadávku z hlubin Starých věků - zněla přibližně: WARGHARATH G XOFFRING BERORTHRON ROTORORTHRANG Y LIZOLITH OFF OFF OFF!!! Tak silný proud emocí ovšem zeď nemohla v žádném případě vydržet. Sama to uznala, několika krátkými slovy se rozloučila se svým současným vtělením a posléze se rozpadla v prach.

Před družinou již nestála žádná zeď. Měli krásný výhled do luxusní chodby vedoucí kolmo. Alnag s neomylným instinktem hraničáře zabočil vpravo a ostatní se vydali za ním. Pouze Jedor se chvíli snažil nabrat trochu zlatého prachu, který zbyl ze zdi, jak říkal - na památku .

Přibližně po pěti minutách neopatrné chůze došli k širokému schodišti osvětlenému červeně zářícími pochodněmi. Jistě v tom byl zase nějaký nechutný čarodějnický trik. Kromě toho po obou stranách schodiště stáli strážci. Vysoké postavy s lesknoucími se meči a zbrojí, za kterou by se nemusel stydět ani lecjaký král ve vyhnanství. Strážci vůbec vypadali dost tvrdě. Možná, že to bylo způsobeno i poněkud mrtvolným výrazem ve tváři, respektive žlutými kužely světla, vycházejícími z očních dutin. Identifikace trvala dalších pět minut, během kterých se Nárgúl s Alnagem ujistili listováním ve starých svitcích a Wildově průvodci, že se jedná o nestvůry označované jako Prokletí rytíři 5. stupně .

Záznam z Wildova hraničářského průvodce Kontinenty :

*Prokl.r.5.*st. - *O těchto monstrech mnoho nevíme, ale na rozdíl od Crewillova průvodce to otevřeně přiznáváme. Crewillův průvodce Kontinenty je totiž nejhorší kniha, jaká by Vás mohla potkat! Souhrnně lze říci, že pokud narazíte na prokletého rytíře pátého stupně, máte pořád ještě větší štěstí, než kdybyste narazili na prokletého rytíře čtvrtého stupně, nebo dokonce (a to Vám rozhodně nepřejeme) na prokletého rytíře třetího stupně nebo Crewillova průvodce Kontinenty. Upozorňujeme také, že za nesmysly uveřejněné v Crewillově průvodci musíte zaplatit téměř dvakrát více, než kolik jste zaplatili za naší seriózní, neocenitelnou a naprosto nepostradatelnou příručku. Jak říkal již velký mistr Gwareleon z Mount Zwelf, ... Ještě že jste si koupili našeho průvodce, který je nej ..... Bez této geniální knihy byste totiž například nevěděli vůbec nic o prokletých rytířích 5. stupně, takže pokud byste někdy nějakého potkali - například doma nebo na návštěvě u přátel, nemuseli byste to přežít.*

Naštěstí bylo dalších pět stránek žvanění vytrhnuto předcházejícím majitelem průvodce, takže se Alnag dostal velmi rychle k závěru, který radil vyhnout se rytířům velkým obloukem a pro případ konzumace doporučoval zapíjet bílým vínem z Osizuolu, ročník 315 třetího věku. Tučným písmem upozorňoval, že *víno musí být vždy starší než rytíř, protože .....*

Další dvě stránky vytrhl Alnag a spálil je podle starého rituálu sloužícího k prokletí vydavatele.

Wildův průvodce je kromě toho, že bývá obvykle dvakrát dražší než Crewillův, také značně odolný proti zaklínacím rituálům. V paměti veřejnosti utkvěl případ, kdy neznámí teroristé umístili v Magick shopu v Rhodoru svitek 'zlom kouzlo' a inicializaci svitku přežil pouze regál s Wildovými průvodci. To přineslo nakladateli jistou dávku popularity a umožnilo mu to znovu zvednout cenu.

Nárgúl ještě jednou prohrábl své svitky a zřejmě se toho dozvěděl přece jen více než Alnag. Zjistil, že se jedná o velmi destruktivní bojovníky s eliminovanou inteligencí. Podle světla vycházejícího odněkud z 'očí', usoudil, že mají za úkol střežit schodiště před živými tvory. (A nebo taky ne.)

Po kratším uvažování vykouzlil Nárgúl uprostřed chodby zvláštní tmu a přemluvil Corletha, aby zkusil tmou projít. Corleth, který právě dostal náladu na odvážné a nebezpečné činy, vytasil Swordslayer a vstoupil do tmy. Tma byla tak silná, že už uvažoval o tom, že si rozsvítí pochodeň, mezitím však narazil do dveří a vešel dovnitř. Obdobným způsobem, tedy chráněni naprosto nenápadnou černou tmou, prošli i zbylí dobrodruzi mezi rytíři a vešli do místnosti. Nárgúlovi však někdo ve tmě ukradl měšec zlata.

7. SÍNĚ MÁGŮ

"Můžete někdo konečně zrušit tu ohavnou tmu?" zeptal se Alnag po deseti minutách nekonečného čekání na odeznění kouzla. Jakoby v odpověď se tma rozplynula a místnost zalilo zelené světlo. Dva kroky před Alnagem stál Nárgúl, mával rukama ve vzduchu a snažil se dát svému kouzelnému světlu nějakou méně nestravitelnou barvu. Ještě jednou neúspěšně zopakoval zaklínadlo a pak toho nechal, protože uviděl celou nádheru sálu. Stěny byly vyloženy starými knihami, na podstavcích stály hvězdné glóbusy, jiné stojany byly potaženy mapami, archy plnými magických vzorců a konstrukčními plány různých kouzelných předmětů. Nárgúl byl na pokraji šílenství. Běhal od stojanu ke stojanu, od jedné police knih k druhé, listoval knihami a prohlížel svitky. Ostatní členové si apaticky posedali na zem a začali rozdělávat malý oheň, aby se ohřáli. V paláci totiž začínal být čím dál větší chlad. Corleth se vypravil pro nějaký hodně dlouhý svitek (aby dlouho hořel). Vycházel přitom z prosté úvahy, že papyrus popsaný znaky, kterým i Nárgúl rozuměl jen stěží, a to ještě ne vždy, je pro družinu nejužitečnější jako topivo. Hmátl po nadějně vyhlížejícím svazku velikosti menšího trpaslíka. Kniha překvapivě nešla vytáhnout, a Corleth musel použít celou svou sílu. Nakonec kniha skutečně povolila a Corleth ji vytrhl ven. Spolu s knihou vypadly ještě nějaké cihly a zrezivělé železné tyče. Poté, co Jedor trochu zacloumal jednou z tyčí trčících z vedlejší knihy, část knihovny se odsunula a objevil se průchod do místnosti.

Objevená místnost byla vyložena zvláštními gobelíny, které jí poskytovaly neuvěřitelný stupeň magické a tepelné izolace. K vytápění a osvětlení stačil jediný svícen s věčným ohněm. Stálo tu pohodlné křeslo, stůl a dvě skříně. Na stole se povaloval nějaký monumentální svitek s velkou kruhovou pečetí. Pentakl na pečeti měl jisté sugestivní účinky, což se projevilo slavnostním pocitem v části družiny zírající na pečeť. Nárgúl hrábl na stůl, zlomil pečeť a rozvinul svitek. "Ten, kdo půjde čtyři kroky ve směru slunečních mágů a jeden krok vlevo, uzří číslo Moudrých." S ironickým výrazem pohlédl do rohu místnosti asi čtyři sáhy na východ a jeden na sever, kde se pod kobercem nenápadně rýsovaly obrysy propadliště. Byl již natolik zkušeným mágem, aby se nenechal nachytat na kdejaké povídačky.

V následujících okamžicích se všichni dali do rabování místnosti. V jedné skříni našel Aos jakýsi v hadrech zabalený luk se dvěma šípy. Okamžitě se kolem něj seběhli i Jedor s Alnagem a Nárgúlem, který potvrdil, že se jedná o Torormargovu zbraň, která jim však bez kouzelného čísla není moc platná. Mezitím se Jedor zmocnil jednoho šípu a schoval si ho do truhly, aby z něj mohl vytěžit magenergii. Zatímco se hádal s ostatní-

mi, pokračoval Corleth v prohlížení druhé skříně. Tam najednou spatřil na rubu jednoho pergamenu jakousi hvězdici, v jejímž středu bylo napsáno ono mocné znamení. Corletha náhle udeřil proud velkého poznání. Probudil se ze sna o životě a uzřel světlo Zákonů. Bylo tam to číslo, jež bylo v Zákonech od stvoření do zániku, a bylo mu, jako by je znal již dávno. Teprve teď si ho ale uvědomil a připadalo mu neuvěřitelně samozřejmé. B y l o t o č í s l o *(Tato část byla na žádost vyšších astrálních sil cenzurována.)* Corleth si něco zamumlal a sesunul se k zemi. Jedor si všiml Corletha s podivnou září v očích a kouřící hlavou, využil příležitosti, aby ze sebe přenesl pozornost na něj, a informoval ostatní, co se děje. Tentokrát všichni obklopili Corletha a začali jej křísit. S výjimkou Nárgúla, který odhadl, co se asi stalo, vysunul Corlethovi pergamen z ruky, přečetl si číslo a se slovy "To se dalo čekat." schoval list do pláště. Za několik minut se již Corleth probral k vědomí. Nárgúl pozvedl Torormargův luk, vyřkl jakési zaříkadlo a luk na okamžik zazářil rudým plamenem. Zbraň byla obživena.

8. ÚČTOVÁNÍ

Bojovníci postupně obživili své kouzelné zbraně a vydali se na chodbu *(tzv. proces obživení kouzelné zbraně znamená, že vlastník zbraně vyvolá ducha sloužícího zbrani a čerpá z něj největší moc pro následující 'boj hněvu').* Kolem družiny se šířilo modravé světlo, které spalovalo okolní prokleté rytíře. Ochromené rytíře dobíjeli Corleth, Alnag a Aos svými meči. Zanedlouho se probili až ke schodům vzhůru a po nich skoro k samému vrcholu věže. Schody končily a před nimi dobrodruzi uviděli kruhový sál. Ze sálu vedly dva východy na ochozy kolem věže. Zvenku bylo slyšet vítězné vojsko nemrtvých, kteří přemohli Mengorovy kouzelníky a nyní oslavovali vítězství tak, že překřičeli i bouři, blížící se z oceánu. Ze sálu vedly ještě jedny tajemné dveře a kousek vpravo od nich stály vedle sebe tři trůny. Na nich seděli Vládci, tři hlavní Valúzští démoni. Na levém trůnu seděl Hithgurth, v levé ruce svíral Bič temnot a v pravé Znamení smrti. Nad pravým se vznášel Herusereg, v jedné ruce měl Meč Valúzie a v druhé si posměšně pohrával s Korunou Atlantských králů. Před prostředním trůnem stál Argurthannon, v levé ruce svíral zvláštní diamant a v pravé držel živý oheň. Na všech třech hlavách měl nasazeny koruny Moudrých.

Dobrodruzi se postavili před démony a Aos začal vymýšlet nějakou strašnou urážku. Bohužel ho ale nakonec nic inteligentního nenapadlo, takže pouze začal s jakýmisi výkřiky na démony výhružně mávat. Nárgúl si vychutnal dramatický okamžik a potom démonům řekl něco v tom smyslu, že přišla Hodina spravedlnosti, ukázal jim Luk a ujistil je, že se nejedná

o atrapu. Na důkaz svých slov nasadil na tětivu zbývající šíp a namířil na Argurthannona. Mezitím se rozpoutala bitva. Ze spodní části schodiště začali přibíhat na pomoc nemrtví a na vrcholu věže bojovaly Tři meče (Aosův, Corlethův a Alnagův) s Heruseregem. Jedor a Hithgurth míchali lektvary a bojovali kouzelnými znaky. Nárgúl vypustil šíp. Šíp zmlhovatěl a řítil se na unikajícího Argurthannona. Postupně se dali na útěk z terasy i Hithgurth a Herusereg, ale tomu ještě před tím vytrhl Aos z ruky Atlantskou korunu. Dobrodruzi se nahrnuli k ochozu, ale letící duchy pronásledovat nemohli. Viděli však, jak je šíp zapaluje a démoni prchají pod zem. Vzápětí začal Torormargův luk i většina kouzelných zbraní hasnout. Když se Aos otočil, spatřil vbíhat do sálu asi tři desítky nemrtvých. Dobrodruzi přeběhli k starobylým dveřím, vpadli dovnitř a zavřeli za sebou zaklínadlem. Ještě před tím si Corleth z terasy všiml tmavé postavy v tmavě šedém plášti, vycházející z otvoru po démonech na povrch ostrova.

"Tohle by podle pověstí měla být čarodějná komnata," řekl Aos. Dobrodruzi zjistili, že se zamkli v malé ponuré místnosti bez jakýchkoli zjevných východů. V místnosti byl krb, police se starými knihami a uprostřed malá kamenná nádrž s jakousi průzračnou tekutinou, která vypadala docela sympaticky, zkrátka s vodou. Na okraji nádržky formované do podoby studny stál podnos se třemi poháry. Zlatým pohárem čarodějů, stříbrným alchymistů a filosofů a kamenným bojovníků. Podle Nárgúlových rad se každý jednou napil z odpovídajícího poháru a všichni si mysleli, že jim to hrozně pomohlo.

Během toho bylo zvenčí slyšet bouchání nemrtvých do dveří, potom je začal přehlušovat zvuk vichru a nemrtví postupně znervózňovali. Corletha najednou napadlo, že by měli raději jít někam pryč, hodně daleko z tohohle ostrova. Ostatní s ním souhlasili a začali hledat tajné dveře. Samozřejmě, že tam žádné nebyly (i když Alnag byl přesvědčen že jedny našel). Potom si ale Nárgúl vzpomněl na ten svitek z podsvětí, který říkal něco o cestě domů, vytrhl Jedorovi z rukou Zlatý pohár čarodějů a mrštil jím do krbu. Nic se nestalo. Nárgúl se bohužel netrefil a pohár se kutálel po podlaze. Nárgúl postupně naházel do ohně i zbylé dva poháry a málem i hobita, ale pak si všiml poháru na podlaze a telekineticky ho poslal do krbu. Oheň v krbu uhasl a místnost se zalila světlem. V krbu se objevil pohled na malý ostrůvek, neustále se přibližoval, až se zastavil na svahu nad přístavem plným polorozpadlých lodí. U pobřeží kotvila i jedna loď se zástavou kapitána Atlantské gardy. Loď, která před několika dny přivezla na ostrov skupinu dobrodruhů. Dobrodruzi vlezli do krbu a začali se objevovat na svahu.

Bylo ráno a zapadající měsíc nebyl v úplňku.

EPILOG

Při prolézání krbu se Jedorovi ztratil měšec se zlaťáky. Když na toto téma později hovořil s Nárgúlem, řekl mu Nárgúl že podle jeho teorie šel s výpravou zcela určitě nějaký zloděj obdařený schopností neviditelnosti. Jedora to překvapilo, ale uvěřil tomu. ... Asi po deseti dnech dorazila loď do Atlantopole a Aos se vydal do paláce. Tam se dozvěděl, že oba zbývající princové se zabili při boji o moc. Aos si tedy nasadil korunu a uplatnil nárok na trůn - byl dědicem nějaké okrajové rodové větve a kromě toho se mohl spolehnout na věrnost svých gardistů. Ostatní dobrodruhy chtěl původně poslat na nucené práce na Blažené ostrovy, ale po několika Nárgúlových dobře mířených blescích se smířili a Aos jim vyplatil bohatou odměnu za účast na výpravě. Všichni se čas od času sjížděli do Atlantopole, kde vzpomínali na svá dobrodružství a pořádali proslavené pitky.

Cabal se dočkal a naplnil svoji povinnost krátce po odchodu dobrodruhů a uprchlí démoni se schovávají pod zemí a spřádají plány na pomstu. Přesto však jejich stále častější zemětřesení nemohou Aosovo království nikterak ohrozit.

Sepsáno Goodwillem Evilslayerem
podle poznámek mistra Nárgúla
v Carghadii roku sedmnáctého A.A.

SPECIALIZOVANÁ
SCI - FI
FANTASY HOROR
PRODEJNA

NETOPEJR
Dolní náměstí 26
Olomouc
Po - Pá 9 - 17 hod
So 9 - 12 hod

KNIHY * ČASOPISY * HRY * PLAKÁTY
FIGURKY k Dračímu doupěti

Germánská mytologie

Tomáš Prokůpek

ZBYLÍ OBYVATELÉ ÁSGARDU

Ódinův syn Bragi je bohem skaldů, vyniká v řečnictví, ale hlavně ve skládání básní a na jazyce má vyryty runy. Za manželku tento dlouhovousý Ás pojal Idunn, o níž už byla řeč. Zmínka už padla i o Hönim. Ten často vystupuje jako Ódinův průvodce, pravděpodobně je jeho služebníkem a poslem. V prozaické "Eddě" je nazýván králem pískčin. Váli, syn Ódina a bohyně Rind, je chrabrý bojovník a neobyčejný střelec. V návalu zuřivosti zabil po Baldrově smrti nevinného Höda. Váliho bratr Vídar je nazýván mlčenlivým Ásem a vlastní těžké železné boty. O synech Tóra a obryně Járnsaxy Módim a Magnim se ví pouze to, že si v síle nezadají se svým otcem. Ull je Tórovým nevlastním synem - povila ho jeho zlatovlasá žena Sif, umí skvěle lovit a lyžovat a je ho radno vzývat před soubojem. Forseti je potomkem Baldra a Nanny a má ten dar, že dokáže urovnat i nejsložitější spory a všichni od něj odcházejí usmířeni. Ásynje Gejfun je panna a slouží jí ženy, které zemřely jako panny. Fulla je také panna, nosí Frigg její schránku, pečuje o její obuv a zná všechna její tajemství. Na hlavě nosí proslulou zlatou čelenku.

DALŠÍ BYTOSTI

Álfové jsou nižší božské bytosti zahalené tajemstvím. "Eddy" o nich sdělují pouze to, že jsou na pohled jasnější než slunce. Mezi lidmi se však těšili veliké úctě. Kvůli nim například Vikingové před přistáním u rodných břehů sundávali z drakkarů vyřezávané hlavy, aby se Álfů nedotkli.

Skřítci jsou v "Eddách" často nazýváni temnými Álfy. Žijí v podzemí, schraňují zlaté poklady a jsou neobyčejně zruční kováři. Když kdysi v raných dobách Loki z pouhé zlomyslnosti ostříhal Tórově ženě Sif všechny vlasy (což byla u Germánů nesmírná potupa), Tór proradného Ása chytil a byl by mu spřerážel všechny kosti, kdyby Loki nepřísahal, že přiměje skřítky, aby Sif vyrobili vlasy ze zlata, které přitom porostou jako každé jiné. Proto se Loki odebral do podzemí, poprosil skřítky a ti vykovali vlasy pro Sif a zároveň oštěp Grungni a loď Skídblandni. Potom se bůh vsadil o hlavu se skřítkem Brokkem, že jeho bratr Sindri nedokáže zhotovit ještě

další tři právě tak dobré věci. Když se to Sindri dozvěděl, požádal Brokka, aby tahal měch. Loki se proměnil v ováda a začal nebohého Brokka strašlivě štípat, ale Brokk ani na chvilku nepřestal dmýchat, a tak Sindri vykoval zlatého kance, obrozující prsten Draupni a kladivo Mjölni. Potom Loki a Brokk předstoupili před bohy a ti rozhodli, že skřítek vyhrál. Loki se však samozřejmě ze sázky vykroutil.

Skřítci též pomohli bohům, když se ti pokoušeli svázat vlka Fenriho. Ásové dvakrát zhotovili pouta a Fenri je dvakrát přetrhal. Tehdy se bohové obrátili na skřítky. Ti vyrobili pouta zvaná Gleipni, která byla jemná a hebká jako hedvábná stužka, ale ani neobyčejně silný Fenri je nedokázal zpřetrhat.

Důležitá bytost je i mořský démon Ägi, který je podobně jako Mími či Fjörgyn personifikací přírodního jevu. Jeho žena se jmenuje Rán a má s ním devět dcer, mořských vln. Ägi je velmi bohatý, neboť mu připadnou všechny poklady, které pohltí moře, a často pořádá hostiny pro bohy. Když se jednou Ásové rozhodli, že jej opět navštíví, požádal je Ägi o veliký kotel, v němž by jim mohl uvařit pivo. Bohové marně přemýšleli, kde takový kotel vzít, až si Tyr vzpomněl, že právě takový vlastní ledový obr Hymi. Spolu s Tórem se za ním vydali. Když Hymi spatřil Tóra, požádal jej, aby dokázal, že je skutečně takový silák, jak se vypráví. Dával Ásovi různé úkoly, ale Tór je všechny bez potíží splnil. Nakonec Hymi Tóra vyzval, aby mu přinesl ze dvora jeho obrovský a nesmírně těžký kotel. Tór kotel popadl, místo za obrem se ale s Tyrem vydal pryč. Když to obr odhalil, začal se svými druhy Tóra pronásledovat. Ás je však svým kladivem snadno zneškodnil a donesl kotel Ägimu.

V severogermánských mýtech se vyskytují i ochranní duchové Fylgji, kteří se člověku zjevují v nebezpečí a většinou ohlašují blížící se smrt.

RAGNARÖK - SOUMRAK BOHŮ

Staří Germáni věřili, že tento náš svět není věčný a že jednou přijde jeho zkáza. Zdá se, že tato představa je přejatého původu, nicméně do severských mýtů dokonale zapadá a je nesmírně působivá.

Nejprve přijdou tři léta, kdy na celém světě zavládnou kruté boje, kdy se navzájem budou vraždit bratr s bratrem a otec se synem, smilstvo se rozbují a chamtivost zachvátí svět. Poté přijdou tři zimy, mezi nimiž nebude léto, nastanou strašlivé mrazy a ničivé vichřice. Pak jeden vlk spolkne slunce a druhý měsíc a také hvězdy zmizí. Svět se začne otřásat, až se všechny skály zřítí, všechny stromy vyvrátí, všechny sluje skřítků popukají a všechna pouta prasknou. Tehdy se osvobodí Loki i vlk Fenri a moře se vylije z břehů, protože Midgardsorma se zmocní obří hněv a vrhne se na

suchou zem. Do pohybu se dá největší loď světa Nuglfar stvořená z nehtů nebožtíků. Hrym se jmenuje obr, který ji řídí.

Vlk Fenri se řítí s otevřenou tlamou, dolní čelist sahá k zemi a horní k nebi. Midgardsorm dští jed a zamořuje jím všechen vzduch i vodstvo. Nebe puká a synové Múspellu přijíždějí na koních. V jejich čele se žene Surt s ohnivým mečem. Když vjedou na Bifröst, nejlepší z mostů se zřítí. Múspellští vniknou na planinu Vígríd, která se má stát místem střetu. Už sem dorazil i Hrym a s ním všichni ledoví i skalní obři. Loki je doprovázen přívrženci Helu, jimž vévodí nestvůrný pes Garm.

Jakmile se toto stane, zatroubí Heimdall mocně na svůj Gjallarhorn a vzbudí všechny bohy. Ódin se naposledy poradí s Mímiho hlavou a potom všichni bohové a bojovníci z Valhaly vyrazí za svou neodvratitelnou budoucností.

V jejich čele jede Ódin ve zlaté přilbě a skvělém brnění. S napřaženým kopím Gungni se vrhá na Fenriho. Vlk Praotce zadáví, ale na otcovo místo se staví Vídar a svou železnou botou rozdrtí Fenriho chřtán. Tór bojuje z Midgardsormem, ubije ho svým kladivem, ale po devíti krocích padá zasažen jeho jedem. Jednoruhý Tyr podstupuje souboj s Garmem a oba si navzájem přivodí smrt. Stejně dopadne i zápas odvěkých soků Lokiho a Heimdalla. Frey se utká se Surtem, ale bez svého meče mu nemůže vzdorovat a Surt ho proklaje. Poté vůdce Múspellských vrhne na zemi oheň a sežehne celý svět.

Po čase však z moře vystoupí nová země, ještě krásnější než dřív. Vídar a Váli přežijí a budou bydlet v místech, kde kdysi býval Ásgard. Vrátí se také Tórovi synové Módi a Magni a přinesou otcovo kladivo Mjölni, z Helu vystoupí Baldr a Höd a v trávě se objeví zlaté desky, na nichž bude runami napsáno vše, co se odehrálo. Světlo nového slunce zaplaví mladičký svět a z úkrytu vyjdou dva lidé jménem Líf a Leiftrasi, kteří znovu zalidní celou zemi. A co bude dál, to už nikdo neví.

Prameny:

J. Brøndtstedt: Vikingové - sága tří staletí, Orbis, Praha 1967
F. Schlette: Germáni, Orbis, Praha 1977
(Starší) Edda, SNKLU, Praha 1962
(Starší) Edda - bohatýrské písně, ELK, Praha 1942
S. Sturluson: Edda. Sága o Ynglinzích, Odeon, Praha 1988
kolektiv autorů: Světová mytologie, Orbis, Praha 1993
J. Román: Mýty starého světa, Obzor, Bratislava 1966
M. I. Steblin - Kamenskij: Mýtus a jeho svět, Panorama, Praha 1984

Dech draka
&
Dračí Doupě

V hadích horách

JESKYNĚ

3.

1. Úvod

" Po určité době, vznikne všeobecně bojová nálada a všichni hráči jsou nedočkaví na to, co si zase PJ vymyslel.

. . .

PJ podněcuje své hráče, aby se vydali na prohlídku přístavního města, kouzelníci obíhají knihovny, protože si myslí, že by tam mohli najít nějaké čitelné informace, ostatní obrážejí majick shopy. Nakonec se dříve či později stejně sejdou v hospodě / bunkru.

. . .

Dobrodruzi ze všeho nejdříve obsadí nějakou příhodnou hospodu, kde si nechají vyjmenovat jídelní lístek, i když si stejně koupí maximálně čaj.

. . .

Následně se dají do řeči s první postavou, připomínající jim zamaskovaného mága.

Mocný mág jim vzápětí nabídne práci a dobrodruzi z něj vytáhnou kromě informací i zálohu a nějaké kouzelné předměty.

Zde nastává první úkol PJ, hodnověrně vysvětlit družině proč si je mág na výpravu najímá a nezhostí se svého úkolu osobně. Vhodným důvodem může být

- *duševní porucha*
- *sleva na daních*
- *kouzelník má alergii na libovolnou věc nepřátelského Temného pána*
- *důležitá večeře s kolegyní XY*

Kouzelník kromě toho řekne družině, aby mu přinesla něco, co se v žádném případě nesmí otevírat, používat, nasazovat na hlavu, prsty, ruce, nos,... a dispelovat."

Marvinův průvodce světy na hrdiny, David Jeřábek, ASWEG 1992-4

Naše stará dobrá tradiční **Hospoda:**

U stolu zde sedí zamaskovaný hobit -na hlavě dlouhá špičatá černá čepice, z každé strany nevelký bezový keř, za čepicí zastrkané borové větvičky. Třese se zimou, ač je horký den a on je zabalený do husté, vlněné deky. Jeho těkavý pohled rychle přebíhá po místnosti, na okamžik se zastaví na obrovském poloprázdném půlitru, který leží před ním. Vzadu o jeho křeslo je opřena rozeklaná hůl.

Náhle stáhne jednoho dobrodruha k sobě a zašeptá:

"Pššššt! Pozor na hady !! "

Když se s ním dají do řeči, vyjde najevo, že je to mág, který se zrovna vrátil z dlouhé cesty. Co se zřejmě nedozvědí, že mu zbyla inteligence 6.

"A můj ómík tam zůstal !" chytne jednoho z nich za rukáv.

"Přiveďte mi mého ómíka, dám vám co budete chtít!", šilhá.

Náhle vytáhne kovovou krabičku plnou diamantů,safírů a jiných drahokamů (nádherně vyspělí kožožrouti!), podle jejich skromného odhadu za několik miliónů a slíbí, že jim ji dá, když mu ómíka přivedou.

Dobrodruzi si vezmou zálohu a poté se radí, zda nabídku přijmout. Většinou čtyř až pětimístný obnos přijde vhod, protože každá postava investovala neuvěřitelné sumy do nákupu různých příruček, map, zákoníků a průvodců podvržených Pánem Jeskyně. Devět desetin je napsáno v novém vymyšleném jazyce nebo alespoň v čínštině.

Marvinův průvodce světy na hrdiny, David Jeřábek, ASWEG 1992-4

Od hobita se dozvědí, že se právě vrátil z výpravy do Hadích hor, kde hledal hůl slavného alchymisty a stavitele Arquaduse.

"Jeho hadí chrám tam stojí už dvě století. No, chrám, zřícenina." uchechtne se a z koutku mu ukápne slina.

Dobrodruhům řekne, že ómík je malé modré prasátko se zlatou hvězdou na zadečku. Je to jeho miláček.

"Přivěďte mi ho" fňuká.

Náhle vyskočí, hodí na stůl svitek s nakreslenou mapou do chrámu, šišlavě zvolá něco jako ***"za měsíc tady"*** a rychlostí, kterou by od něj žádný z dobrodruhů nečekal, zmizí z hospody.

Vlastní fáze hry nastává v okamžiku, kdy hráči usoudí, že víc peněz už z PJ nevyrazí a vydají se rabovat dungeon.

Marvinův průvodce světy na hrdiny, David Jeřábek, ASWEG 1992-4

2. Hadí svatyně

"Dobrodruzi vstupují do impozantní zříceniny. Prvních dvacet minut uplyne přepisováním nápisů z každé ze šesti bran a diskusí na téma kudy teď. Po zvážení všech pro i proti se vydají bránou číslo 4 a vejedou do prostoru, kam by se dostali kterýmkoliv vchodem.

V družině se začnou objevovat první rozpory."

Marvinův průvodce světy na hrdiny, David Jeřábek, ASWEG 1992-4

Celkem bez větších problémů by měli dobrodruzi najít Hadí svatyni. Zde nastane první problém.

Vidíte šest polorozpadlých domů, žádný z nich nejeví známky obývání.

V každém domě je však připraven **Černý zabiják** (viz kap. Nestvůry). Nejprve budou střílet z těžkých kuší, posléze dojde na meče.

Po vítězném (?) boji mohou postavy nalézt v každém domě zásobu podivných modrých cihliček. Ty sloužily zabijákům jako potrava. Jedna cihlička představuje jídlo asi na půl roku (pro krolla méně, pro hobita více). Žádná z postav ovšem o této potravě informace nemá!

Na konci cesty vidíte velká, bohatě zdobená vrata. Jsou však velice zašlá a jedno křídlo má stržené panty. Tráva kolem je podivně zčernalá a zašlá. Neslyšíte zpívat jediného ptáka, odněkud se ozývá tiché výhrůžné syčení. Temná tichá skála se tyčí za svatyní a budí dojem neproniknutelnosti.

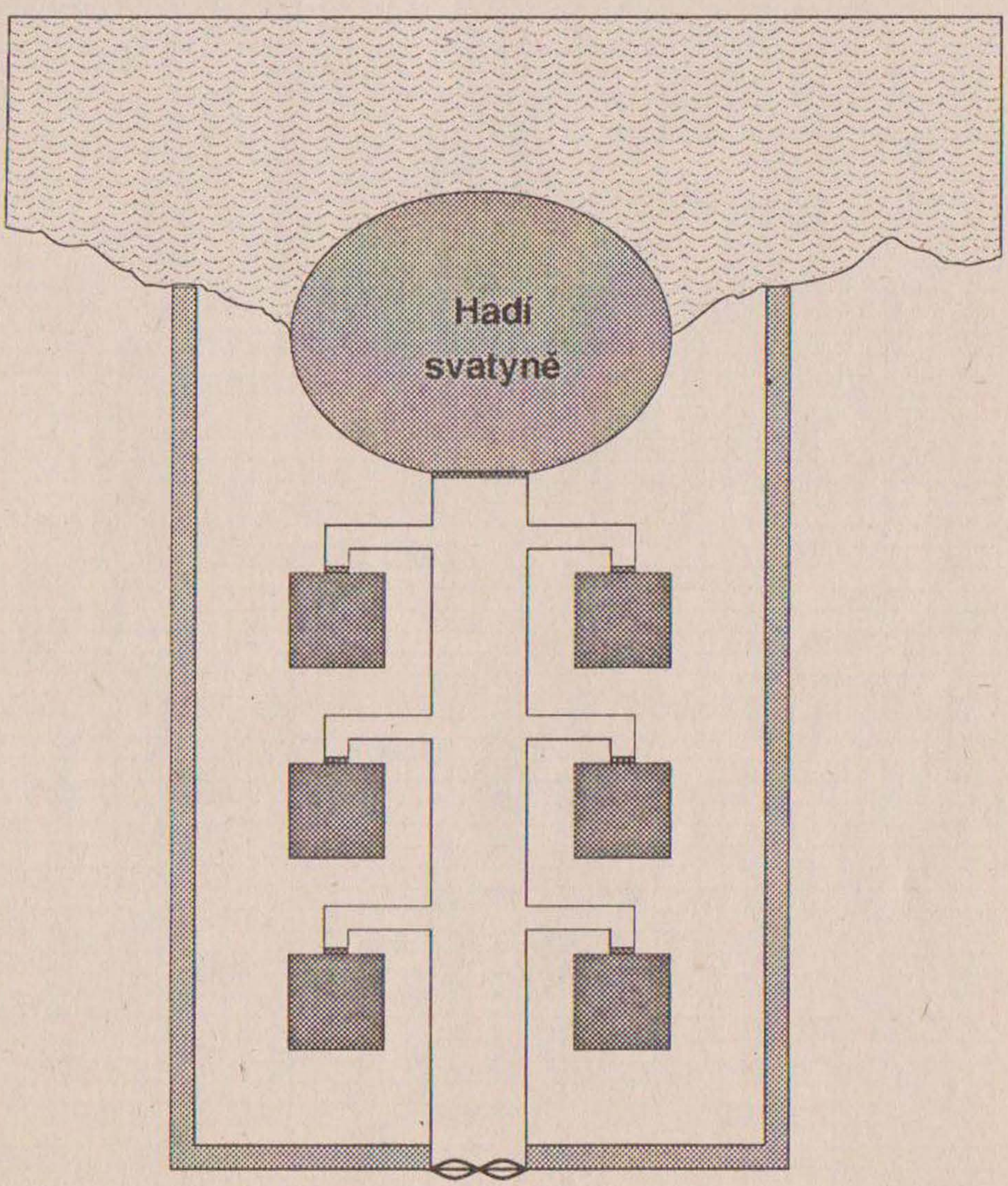
Uvnitř svatyně se postavám naskytne zajímavý pohled:

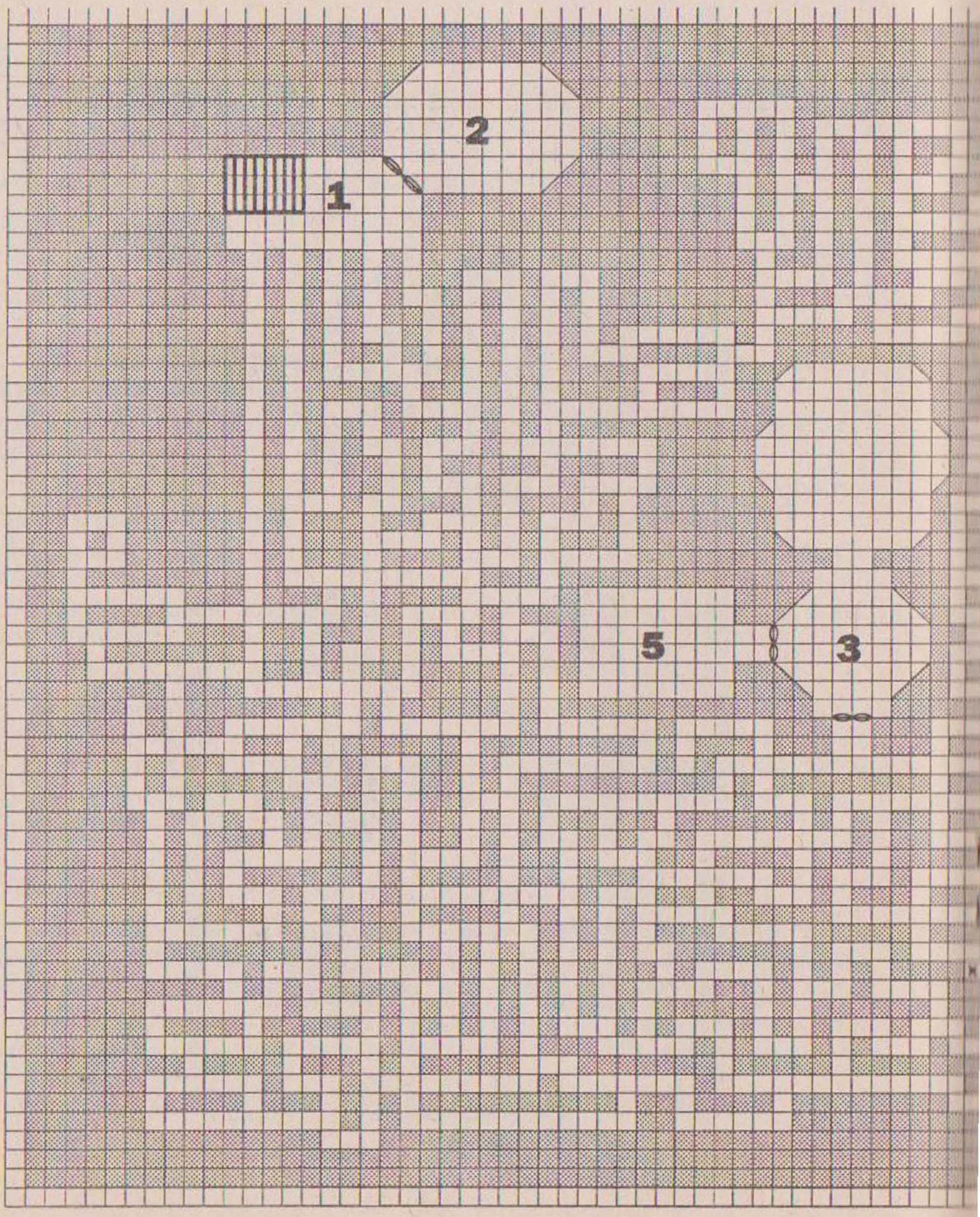
Kruhový sál je pokryt rumem a kusy kdysi se propadlé střechy. Všude na zemi je vidět staletá vrstva prachu, jen ode dveří k temnému otvoru v zadní části sálu vede cestička malých, jakoby hobitích bot.

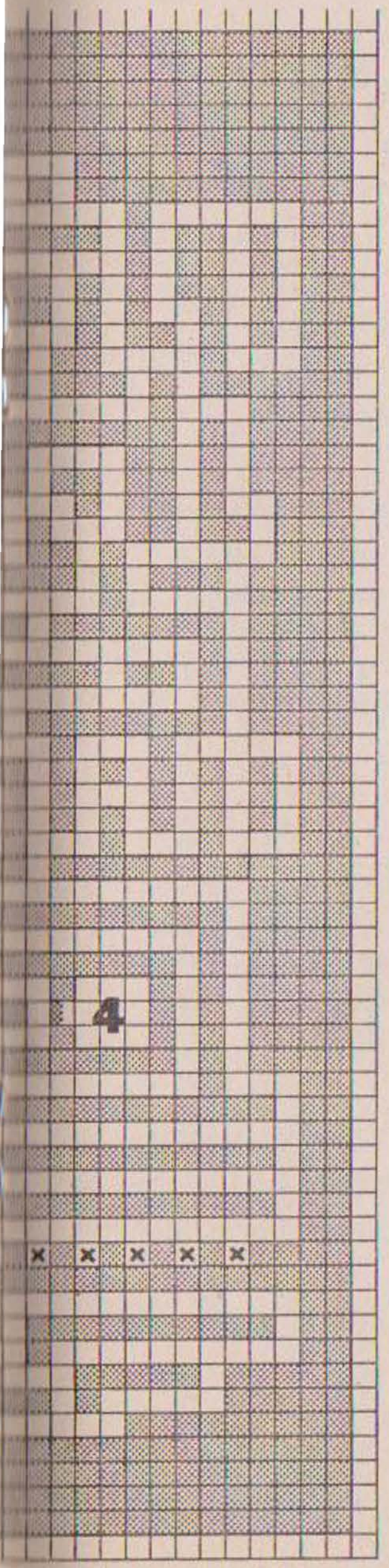
Uprostřed sálu se tyčí podivně zachovalý slonovinový sloup, okolo kterého je ovinut černý had s bílou hlavou a smaragdově zelenýma očima. Je to mistrovsky vytesaná socha.

Pohled do otvoru ukáže schodiště do podzemí.

Sloup uprostřed je **Hadí sloup nenávisti.**


Hadí
svatyně


1
2
5
3



Labyrint

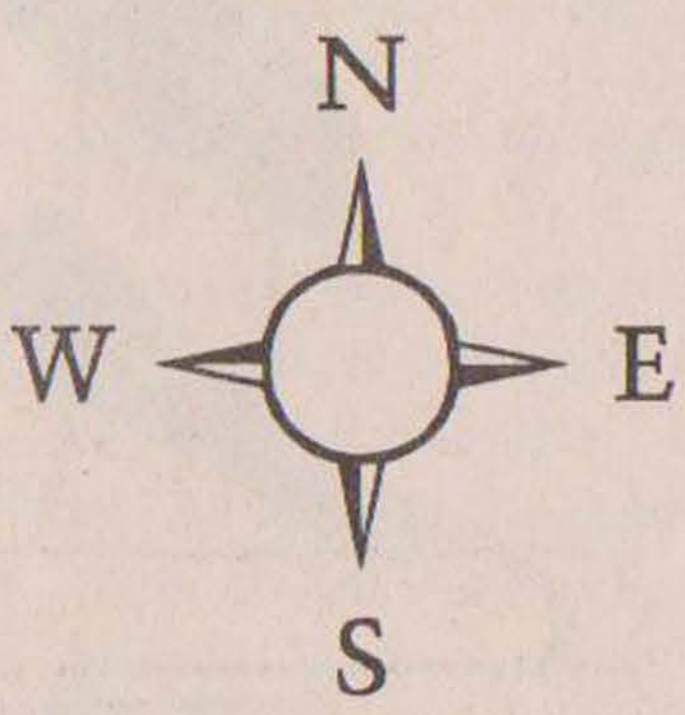
1. Vstupní sál - amfisbaina

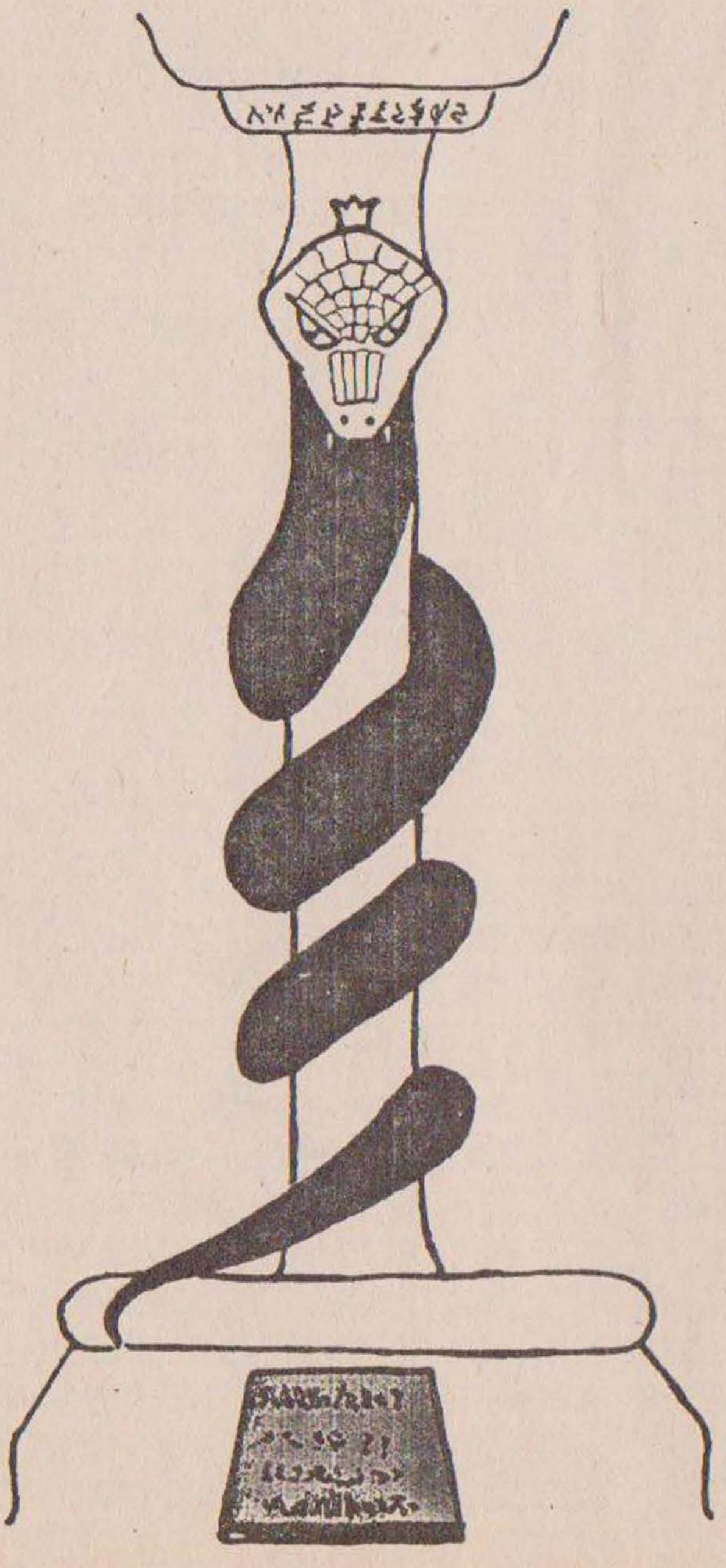
2. Místnost z nápisem - séps

3. Vstupní místo do hrobky
   - basilisk

4. Tajná místnost z beranidlem

5. Hrobka





Hadí sloup nenávisti

Hadí sloup je dílem šíleného stavitele a sochaře Arquaduse, který se domníval, že hadi jsou předurčeni k ovládnutí světa. Po jedné směně přítomnosti živého tvora v okruhu 10 sáhů se z očí oslnivě zableskne a všichni v dosahu si hodí proti pasti Int-5-nic/cachetism.

Na desce u paty sloupu je hadími runami napsáno:

Já, Arquadus z Jity,
vystavěl jsem tento sloup
k zkáze plemen lidských.
Nechť stojí zde navěky a plní svůj úkol!

Cachetism:

Postava pojme hlubokou nenávist k určité rase (PJ určí náhodně hodem k6 - rasa postavy se vynechává). Postava se bude snažit jiné postavy oné rasy "utrápit k smrti". Všechny prostředky jsou povoleny, v závislosti na přesvědčení postavy. Od urážek a popichování až k přímému útoku. Záchvat cachetismu trvá k10 dní.

3. V labyrintu

"V okamžiku, kdy družina sestupuje po schodech do nižšího levlu se skládá ze čtyř až šesti postav, několika psů, vlků, havranů, koček nebo ďáblíků a karavany deseti nákladních mezků. Dobrodruzi litují, že si ve městě nekoupili vozy."

Marvinův průvodce světy na hrdiny, David Jeřábek, ASWEG 1992-4

Otvor vede do místnosti číslo 1 na hlavním plánu. Zde hlídá **amfisbaina.**
Po otevření dveří do místnosti 2 se na dobrodruhy vrhne obrovský **séps.**
Na zdi zde naleznou podivný nápis vytesaný ve skále:

... séps,ten smrtící had, jenž rozkládá tělo i kosti
basilisk, který tak syčí, že děsí tím veškerou hadí
havěť, čímž zabíjí dříve než jedem; on široko vůkol
zahání všechno tvorstvo, sám v písčinách pustých tak vládne ...

IX. kniha Farsalského pole

"Barbar vyráží hobitem zamčené dveře. Ze dveří vylétá šipka a polomrtvý kouzelník se hroutí k zemi. Alchymista získává polovinu kouzelníkovy hotovosti za léčivý lektvar podezřelého data výroby."

Marvinův průvodce světy na hrdiny, David Jeřábek, ASWEG 1992-4

V tajné místnosti 4 je ukryto kouzelné beranidlo ve tvaru vzrostlého hobita. To váží 200 mn a jedině jím je možné vyrazit dveře do hrobky. V předsálí hrobky hlídá další magický tvor - **basilisk.**

Po otevření důstojně přiletí malá šipka, chvíli nerozhodně stojí ve vzduchu, ale potom se neomylně zabodne do kouzelníka. Tomu zbývá 1 život.

Hrobka:

Uprostřed hrobky vidíte veliký kamenný sarkofág. Uvnitř se nachází několikasáhová šachta do hlavní místnosti. Ta má asi 20x20 sáhů a na zdobeném trůně zde sedí mumifikovaný Arquadus. Není tu ale sám, je tu sním jeho hůl, malé modré prasátko a **krvavá hrůza (PPP).** Tak tady přišel hobití mág o svou inteligenci!

V hostinci jim mág slavnostně odevzdá zdobenou krabičku (a tiše zmizí).

Nestvůry

Černí zabijáci

Životaschopnost: 70 životů
Útočné číslo: (+4 +13/0) = 17/0 3x za 2 kola
Obranné číslo: (+1 +6 +štít) = 8
Odolnost: 19
Inteligence: 1
Bojovnost: 12
Poklady: nic
Zkušenost: 1 000

Černí zabijáci jsou barbaři, kteří byli jako děti uneseni a vycvičeni, většinou k obraně pokladů. Pravou ruku mají amputovánu a místo ní mají meč (kouzelný). V levé ruce mívají štít, ale mohou do ní vzít i těžkou kuši (pro ni je na protéze speciální úchyt). Přes pancíř mají přehozen černý plášť. Jejich inteligence byla zásahy do mozku snížena a vpraveno jim bylo klíčové slovo, které jediné je dokáže zastavit. Nejsou schopni řeči (vyřízlý jazyk). Mají schopnosti válečníků na 5. úrovni.

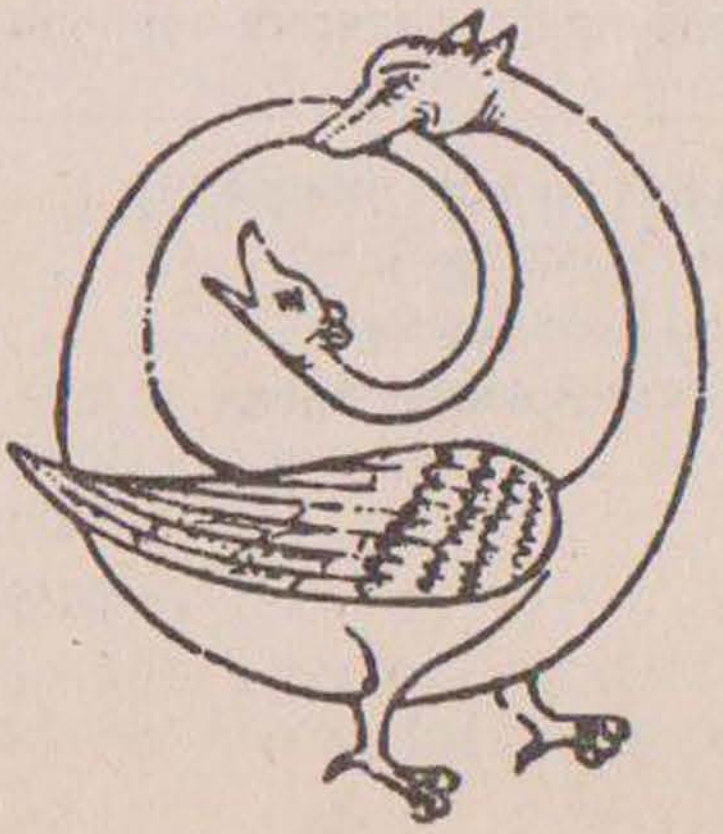
Basilisk

Životaschopnost: 20
Útočné číslo: (+7 +5/1) = 12/1 +zvl +zvl
Obranné číslo: (+1 +4) = 5
Odolnost: 17
Velikost: D
Pohyblivost: 17 / mag.tvor
Zranitelnost: zvíře, ale G0, K0,J0
pohled do zrcadla ho zabíj
Inteligence: 1
Přesvědčení: zák. zlo
Poklady: nic
Zkušenost: 5 000
Síla mysli: 25

zvl.- pohled- pohledem se pokusí postavu ochromit
(past Char-5 - nic/ochromení na 2k6 směn)
zvl - jedovatý dech - oblak jedovatého plynu, může ho použít 5x denně.
(past Odl-7 - 1-6/4-24, působí dvě kola, hází se zvlášť)

Amfisbaina

Životaschopnost: 10
Útočné číslo: (+8 + 6/1) = 14/1 (každá hlava)
Obranné číslo: (+5 +4) = 9
Odolnost: 17
Velikost: D
Pohyblivost: 17
Zranitelnost: zvíře
Inteligence: 1
Přesvědčení: zák. zlo
Poklady: nic
Zkušenost: 800



Séps:
Životaschopnost: 10
Útočné číslo: (+4 +5/1) = 9/1 (zuby)
(+5 +4/0) = 9/0 (stříká jed na 3 sáhy)
Obranné číslo: (+5 +4) = 9
Odolnost: 25
Velikost: D
Pohyblivost: 21
Zranitelnost: zvíře
Inteligence: 1
Přesvědčení: zák. zlo
Síla mysli: 15
Zkušenost: 800

Séps je obrovský had se zuby plnými strašlivého jedu:
past Odl-8- 2-12/6-36, po třech zásazích se brnění postavy rozpadá (bez brnění má postava -2 k hodu proti pasti).

Ómík je malé rozkošné prasátko se zlatou kvězdičkou na zadečku. Má zvl. schopnost - nikdo se na něj nemůže zlobit, nebo mu ublížit. Je schopen léčit duševní rány a úrazy (třeba po mentálním souboji).

Arquadusova hůl je velice stará a moudrá hůl. Je zákonně dobrá, se svým majitelem může telepaticky rozmlouvat a pomáhat mu. Má k dispozici jakékoliv kouzlo z pravidel, ale každé může použít jen 1x za dva dny a jen v nejslabší verzi (se základní magenergií). Svému majiteli zvyšuje sílu mysli o 2. Je však velice tvrdohlavá a nikdy nestrpí špatný čin. Traduje se že její majitel nezemře násilnou smrtí, pokud ona existuje.

V hadích horách - jeskyně DrD
Autor : Rostislav Řeha
Editor: Rostislav Řeha
Ilustrace: Rostislav Řeha

© 1993 by Sansom
©1994 by Dech draka

Dílo J.R.R.Tolkiena je rozsáhlé a plné jen naznačených či nedokončených myšlenek a dějů. William D.B.Loos předkládá odpověď na jednu z nejčastěji pokládaných otázek:

Co se stalo s entkami?

Na tuto otázku příběh nedává jednoznačnou odpověď, nicméně Tolkien záležitost komentoval ve dvou dopisech a ačkoli pečlivě říkal "myslím" a "nevím", přesto byl tón poznámek celkem pesimistický. Co víc, nezdá se, že by časem změnil mínění. Následující řádky byly napsány v roce 1954 (ve skutečnosti před vydáním Pána prstenů):

Co se s nimi stalo není v této knize vyřešeno. . .. myslím, že ve skutečnosti entky zmizely navždy, zahubeny se svými zahradami ve válce Posledního spojenectví (Druhý věk 3429-3441), když Sauron používal taktiku spálené země a vypálil jejich zemi pro případ postupu Spojenců po proudu Anduiny. Přežily jen v "zemědělství", které předaly lidem (a hobitům). Některé ovšem mohly prchnout na východ či dokonce být zotročeny: i v příbězích jako je tento musí mít tyrani nějaké hospodářské a zemědělské zázemí pro své vojáky a kovodělníky. A tak jestli vůbec nějaké přežily, byly by se ovšem entům velmi odcizily, a jakékoliv navázání přátelských styků by bylo obtížné - ledaže by se vlivem zkušeností ze zprůmyslněného a militarizovaného zemědělství staly poněkud anarchičtějšími. V to doufám. Nevím.

Dopisy (č.144)

Všimněte si, že výše uvedená narážka na Sauronovu *"taktiku spálené země"* ukazuje zničení země entek jako dobře promyšlenou a mnohem vážnější záležitost než bylo patrné z hlavního příběhu, v němž Stromovous pouze řekl, že "*tudy prošla válka*" (Dvě věže, str.69 (III, 4)).

Následující text byl napsán v roce 1972, v posledním roce Tolkienova života:

Pokud jde o entky: Opravdu nevím....Avšak myslím, že Dvě věže (str.70) objasňují, že se s enty nesetkají v "dějinách" - ale enti a jejich ženy jako rozumná stvoření najdou "pozemský ráj" až na konci tohoto světa, kam však vědění elfů ani entů nedohlédne. Přesto snad sdíleli Aragornovu naději, že nejsou navždy připoutáni k okruhu světa a za ním je víc než vzpomínka.

Dopisy (č.338)

[Odkaz na Dvě věže se vztahuje k písni enta a entky, jak ji Smíškovi a Pipinovi přednesl Stromovous; řeč Aragorna, kterou Tolkien cituje, je z Návratu Krále, str.312 (Dodatek A).]

Ačkoli výše uvedené poznámky nezní nadějně, přesto zbývá nerozluštěné tajemství rozhovoru mezi Samem Křepelkou a Tedem Pískařem U zeleného draka, který se odehrál ve druhé kapitole Společenstva prstenu a na který mnozí poukazují jako na možný důkaz přežití entek:

"No to jo," řekl Sam a smál se s ostatními. "Ale co stromolidi, ti obři, jak by se jim dalo říkat? Vážně se povídá, že za Severním rašeliništěm viděli jednoho, co byl větší než strom, a není to dlouho."

"Kdo to říká?"

"Třeba můj bratránek Jindra. Dělá pro pana Bulíka v Záhoří a chodí na lov do Severní čtvrtky. Viděl ho."

"Možná že to říká. Váš Jindra pořád říká, že něco viděl; a třeba vidí i to, co není."

"Ale tenhle byl velký jako jilm a chodil - sedm metrů krok, když vůbec."

"Tak se vsadím, že vůbec nechodil. Asi viděl opravdovskej jilm a nic jinýho."

"Ale tenhle chodil, říkám ti; a na Severním rašelinisku nejsou jilmy."

"Tak ho tam Jindra nemoh vidět," řekl Ted.

Společenstvo prstenu, str.50 (I, 2)

Nuže, tento rozhovor se odehrává na samém začátku příběhu, když byl jeho tón ještě vlivem Hobita podobný "příběhu pro děti". Přirozená reakce při prvním čtení je přijmout jej pouze jako "další takový" (tj. jako záležitost ještě jednoho z rozmanitých "pohádkových příběhů"). Avšak jakmile se jednou něco dozvíte o entech, je nemožné číst pasáž znovu aniž byste o nich přemýšleli. Tento dojem posilují Stromovousova vlastní slova pronesená ke Smíškovi a Pipinovi:

Nutil je, aby mu znova popisovali Kraj a to, jak vypadá. Řekl přitom něco podivného. "Nevídáte tam někdy, hm, nějaké enty, víte?" zeptal se. "Vlastně ne enty, měl jsem říci ***entky.***"

*"**Entky?**" řekl Pipin. "Jsou vám vůbec podobné?"*

"Ano, hm, vlastně ne. Já už dnes ani nevím," řekl Stromovous zamyšleně. "Ale vaše země by se jim líbila, tak mě to jen tak napadlo."

Dvě věže, str.65 (III, 4)

Oba rozhovory společně vytváří představu, která se zdá přinejmenším pravděpodobná - že to, co viděl Jindrolím, byla entka. Leč pokud lze určit, Tolkien nikdy výslovně nespojoval tuto záležitost s entkami, rozhodně se o tom nikdy vůbec nezmínil. A tak jsme odsouzeni ke spekulacím. (Sku-

tečnost, že by popisovaný tvor "velký jako jilm" nemohl být ent, tak či onak nic nedokazuje. Může to být náznak, že příběh je jen výmyslem podivínského hobita, ale je docela možné, že čtrnáct stop vysoký ent by mohl pro nepřipraveného hobita vyhlížet obrovský a že příběh byl zveličen při vyprávění.)

Ani doslovný rozbor není užitečný. Sám Tolkien v debatě o svých tvůrčích postupech uvedl, že Stromovousovo dobrodružství bylo zcela neplánované dokud nedospěl k příslušnému místu v příběhu:

Dávno jsem si přestal "vymýšlet"... Čekal jsem dokud to nevypadalo, že vím, co se skutečně stalo. Či dokud se příběh nenapsal sám. Tedy, ačkoli jsem po léta věděl, že Frodo se zaplete do lesního dobrodružství kdesi daleko po proudu Velké řeky, nevzpomínám si, že bych vymyslel enty. Nakonec jsem se dostal k tomu bodu a napsal jsem 'Stromovousovu' kapitolu bez jakéhokoliv vzpomínání na předchozí názor: právě takovou jaká je teď. A pak jsem ovšem uviděl, že se to vůbec nepřihodilo Frodovi.

Dopisy (č.180)

Neuhlazený náčrt v Historii Středozemě potvrzuje, že rozhovor Sama a Teda byl vytvořen dávno předtím než enti vstoupili do příběhu (kapitoly Návrat stínu, Zrada). Tolkien je tedy nemohl mít na mysli, když jej psal, a vskutku to původně musela být náhoda, neurčitý zvláštní prvek. Na druhé straně, jak řekl o Tomovi Bombadilovi, který také vstoupil na scénu časně: *"Nebyl bych ho ponechal (v příběhu), kdyby neměl žádnou úlohu."* (Dopisy, č.178.) Zřetelně lze dovodit: vše v prvotních kapitolách, čemu bylo dovoleno zůstat, bylo ponecháno z nějakého důvodu. Když tak učinil s rozhovorem Sama a Teda, musel vědět, jak bude sugestivní. Ale jak vše zapadá do nejasných spekulací vyjádřených v jeho dopisech, není jasné (ledaže by změnil mínění později).

Může to být případ Tolkienových emocí, které jsou v rozporu s jeho myšlením. T.A.Shippey (autor knihy "Cesta do Středozemě") poznamenal, že Tolkien *"měl v menších záležitostech měkké srdce"*. (Poník Vili tedy uniká, Stínovlas smí vstoupit na západ s Gandalfem a v později napsaných pasážích Nedokončených příběhů Isildur používá Prsten daleko neochotněji nežli naznačovala Elrondova rada a putování elfů do Středozemě je vymyšleno tak, aby Galadriel mohla být zproštěna veškeré viny na zločinu Fëanora (vraždění rodných).) Důvodem mohlo být, že milovník stromů, jakým Tolkien byl, si přál uchovat přinejmenším naději, že enti a entky mohou nalézt jedni druhé a plémě setrvá. Ale nevítaným koncům, které jinde nazval "logikou příběhu", nebylo možné uniknout.

překlad -vlha-

Vážení psavci všeho druhu!

Vzhledem k tomu, jak jsme "zavaleni" vašimi skvělými literárními díly, rozhodli jsme se usměrnit vaši tvůrčí činnost náležitým směrem a proto vyhlašujeme *SOUTĚŽ* o nejlepší povídku k tomuto obrázku.

Vaše práce očekáváme do konce září, maximální rozsah 20 normostran. Nejlepší práce otiskneme v Dechu draka 6/1994.

Do nitra hory za pokladem

Nabídka gamebooků na našem trhu byla obohacena o další titul s názvem "Čaroděj z Ohňové hory". Na pohled velmi útlá knížka v sobě ve skutečnosti skrývá 400 očíslovaných pasáží. Tedy o něco více než "Lone Wolf", jemuž se ostatně podobá i v tom, že nejkratší cesta k cíli má cca 100 bodů. Je zde však jeden podstatný rozdíl. V "Lone Wolfovi" zpravidla existuje jen jedno místo, které je nutné projít (přičemž není těžké se k němu dostat), a zbytek cesty si lze vybrat zcela libovolně - k cíli se lze dostat téměř vždy, jen obtížnost je různá. Zatímco zde stačí na začátku jednou špatně odbočit a celá strastiplná pouť za pokladem je marná. (Nenechte se zmást inzerátem v IKARII tvrdícím, že 'k cíli nevede jen jedna "povinná" cesta'. Až na několik malých odboček vede.) Abych byl přesný: tato kritika se týká jen té části hry, která je "jednosměrná", podobně jako "Lone Wolf". Bloudění labyrintem v závěrečné třetině hry je zpracované velice pěkně a nemám mu co vytknout (snad až na jednu záměnu jihu za sever).

Nyní něco k hernímu systému. Základními vlastnostmi hrdiny jsou Umění boje, Stamina (tento prapodivný název skrývá zcela prozaické životy) a Štěstí. Tato vlastnost umožňuje pokusit se zranit protivníka více nebo naopak své zranění zmenšit. Má také vliv na některé události (např. probudí-li se stráž či spadne-li hrdina do propadliště). Čím více hrdina pokouší štěstí, tím menší má naději, že uspěje, poněvadž po každém pokusu se hodnota štěstí snižuje.

Tento prvek považuji za poměrně zdařilý, neboť vnáší do hry zajímavou úpravu náhody, což ji činí zábavnější. Všechny vlastnosti se během hry střídavě snižují a zvyšují. Lze je též doplnit na maximum příslušným lektvarem, ovšem hrdina si na cestu může vzít jen jeden, takže je nutno velice pečlivě vybírat.

Soubojový systém je něco mezi "Lone Wolfem" a "Reginaldem", ovšem bohužel zahrnuje spíše jejich nedostatky než přednosti. Ještě že je vylepšen vlivem Štěstí.

Ani tato kniha není prosta několika logických chybiček, zejména architektonických. Nejvíce mě však udivilo půl metru dlouhé kožené pouzdro, které obsahuje luk. Takový luk by byl malý i pro hobity, natož pro statného dobrodruha.

Podtrženo a sečteno: přednosti, které má tento gamebook oproti "Lone Wolfovi" jsou vyváženy několika závažnými nedostatky, takže výsledek je opět průměrný.

S. Jackson a D. Livingstone: Čaroděj z Ohňové hory. Perseus, Plzeň 1994, 45 Kč.

-mk-

Temní pánové se nevzdávají

AFSF nezahálí a nabídla nám další dobrodružství Lone Wolfa po názvem Stín na písku. Nápis na obálce hlásá "2 příběhy", ale tím se nenechte zmást - ve skutečnosti jde o dvě 'samostatné' části jednoho dobrodružství. Tomu odpovídá i rozsah - místo obvyklých 350 pasá-

ží jich tentokrát v knize najdeme 'celých' 400!

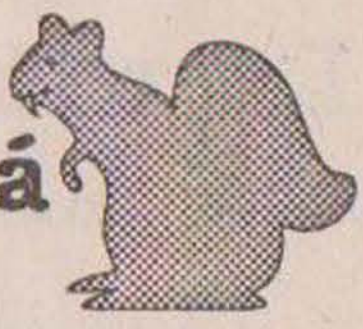
Narozdíl od mých předchozích recenzí, které byly vesměs kritické, tentokrát budu i chválit (i když kritizovat rovněž). Docela pěkně je rozpracován např. útěk před strážemi a následná honička ulicemi a stokami Barrakeeshe. Jen zajmutí a transport do vězení má jeden závažný nedostatek - v polovině případů se Lone Wolf ani nedoví, že mu bylo zabaveno vybavení. Také další putování je kombinací různých zamčených dveří a zvláštních předmětů dostatečně zkomplikováno a děj tak náležitě zpestřen. Vadí mi ale objevení se nečekaného pomocníka Benedona - působí na mne dost násilně, jako "deux ex machina". Získání informací o poloze Hrobky Majhanovy by jistě bylo možno vyřešit i přirozenějším způsobem. Závěrečný souboj je zpracován nápaditě a navíc jde o jedno z mála míst, kde se stírá rozdíl mezi nováčkem a ostříleným bojovníkem. Naproti tomu zbytek dobrodružství je dimenzován spíše pro začátečníka, takže Lone Wolf se Sommerswerdem v ruce a posílený několika Zvláštními předměty prochází přes nepřátele jako buldozer. Navíc stejně jako v předchozích příbězích se ani v tomto autor nedokázal vyvarovat několika logických chybiček.

Celkově řadím Stín na písku k těm lepším dobrodružstvím ze série "Lone Wolf" a tedy - protože v této oblasti je trh dosud nenasycen - téměř na špičku současné nabídky. Uvidíme, co nového přinesou další díly.

J.Dever: Stín na písku. AFSF, Praha 1994. 60 Kč.

-mk-

Dlouho očekávaná Veverka



Příznivci DrD fanzinu Šavlozubá veverka se konečně dočkali. Po půlroční přestávce způsobené přeměnou klubové tiskoviny v oficiálně registrovaný časopis je na světě čtvrté číslo. Rozsahem, grafickou úpravou a samozřejmě zaměřením navazuje na předchozí tři. Drakobijci zde opět naleznou mnoho zajímavého. Článek "Zkušenost zkušených" nabízející metodu, jak vyřešit inflaci peněz a zkušenosti v DrD, úpravy boje tváří v tvář, první část podrobného systému dovedností ve světě DrD (na kterém se tvůrci opravdu vyřádili; vedle šplhu, jízdy na koni či zpracování kůží zde najdeme i jízdu na lyžích, signalizaci, praní, apod.), bestiář (tentokrát zejména lovné zvěře), velmi pěkný systém úprav fyzických a psychických vlastností postav, ... Dočtete se zde též o akcích s tématikou fantasy, DrD či příbuznou, a to jednak zprávy o těch již proběhnuvších, jednak termíny konání připravovaných. Bohužel zpoždění tisku ubralo některým na aktuálnosti. Na konci časopisu vás pak čeká docela pěkná povídka o zlém mágovi a ...

Bude-li tedy Šavlozubá veverka pokračovat v nastoupeném trendu a vycházet pokud možno pravidelně (prý je plánována jako čtvrtletník), mohou se doupěmilní čtenáři těšit na další porce zajímavého čtení a dobrých nápadů.

Šavlozubá veverka č.4, FsC Přerov 1994, 32 stran, 15 Kč.

-mk-

Opět ve Středozemi

Stolní hru Válka o Prsten (Wojna o Pierscien) vydalo polské nakladatelství Encore. Jde o strategickou fantasy hru pro dva hráče na motivy Pána prstenů. Na první pohled je Válka o Prsten podobná Bitvě na polích Pelennoru, které jsme se dočkali i v češtině. Zde však může být dobývání Minas Tirith jen jednou z mnoha epizod: tvůrci hry se nespokojili s Bitvou a pokusili se popsat Válku.

Prvním z milých překvapení je hexová mapa Středozemě formátu A0, která se přímo nabízí k využití i jiným způsobem než ve hře. Dále v balíčku najdete kartičky s obrázky postav, důležitých předmětů a událostí vystupujících ve hře, žetony - bojové jednotky a podrobný návod.

Válka o Prsten jsou vlastně dvě hry v jedné. Máte možnost rozehrát dvě naprosto odlišné varianty. První z nich se blíží hrám "v hlavní roli" známých z počítačů. Na straně Západu vystupují pouze členové Společenstva Prstenu, Sauron disponuje Nazgúly, Sarumanem, Gothmogem a Ústy Sauronovými. Mezi oběma stranami osciluje Glum.

Druhá varianta je podstatně složitější. Vyskytují se zde všechny postavy z jednoduché verze a některé další (Denethor, Elrond, Thranduil, Galadriel, Théoden, etc.), a navíc armády bezejmenných Rohanských, Gondorských, Haradských, elfů, trpaslíků, hobitů, skřetů a obrů, haradští olifanti, ... -- autoři hry mysleli na všechno.

Jestliže první verze hry se dá pohodlně uhrát za jeden večer, pak na druhou variantu vám bude víkend málem krátký. Za úplnost se platí časovou náročností, zato zde najdete vše.

Podobně jako Bitva na polích Pelennoru probíhá hra v etapách. Těch je tu dvacet a v každé z nich hráči postupně táhnou svými postavami či jednotkami (které na začátku první etapy rozmístili), případně vyvolávají události. Hra simuluje knihu, ve které Sauron nevěděl, kdo nese Prsten a kde se nachází. Na herním plánu to vidět je, proto jsou žetony reprezentující postavy Společenstva otočeny rubem vzhůru a Sauron je musí nejprve objevit a poznat. Proto v každé etapě táhne jednu *kartu prohledávání*: ta obsahuje seznam provincií, na jejichž území právě Sauron "hledá". Pokud karta obsahuje provincii, ve které se nachází některé jednotky Společenstva, může se Sauron pokusit je poznat - uspěje-li v hodu kostkou, jsou žetony otočeny lícem vzhůru a Sauron na ně může zaútočit Nazgúly nebo je zajmout škřety.

Temný pán je na rozdíl od Společenstva limitován v počtu akcí během jedné etapy. Na začátku etapy si nahází počet *bodů konání* a za každou akci těmito body platí. To má odrážet fakt, že Sauron řídí své podřízené přímo svou duševní silou.

Důležitým rysem hry jsou *události*, které představují zajímavé a nepředvídané momenty. Jsou reprezentovány *kartami událostí*, které si hráči v každé etapě táhnou. Událostí je třeba přílet orlů, zásah Toma Bombadila, uklidnění horských bouří nebo Boromirovo selhání. Každý hráč může držet v ruce nejvýše tři karty událostí a kdykoliv je použít.

Některá důležitá políčka (Moria, Minas Morgul, Temný hvozd apod.)

jsou náhodně obsazena Sauronovými služebníky (Balrog, Odula, ...). Tato stvoření se nepohybují, ale zaútočí na postavy či jednotky, které vstoupí na jejich políčko. Na jiných významných hexech (Roklinka, Lórien, Edoras apod.) mohou postavy Společenstva najít kouzelné předměty. Ty jim pomůžou v boji nebo usnadní pohyb.

Zvláštními předměty jsou palantíry. Pomocí nich mohou Gandalf a Aragorn, ale i Sauron, nahlédnout soupeřovi do karet událostí. V plné verzi hry může Aragorn navíc pomocí Palantíru vyzvat Saurona a tak jej oslabit, Sauron pak zastrašit Denethora.

Nejdůležitějším předmětem je ovšem Jeden Prsten, který vládne všem. Na počátku hry jej má Frodo a dobrovolně se ho nevzdá. Může jej nasadit na prst a ztratit se tak Sauronovi z očí nebo uprchnout z boje. Každá etapa s prstenem na prstě ho však oslabuje a vystavuje ho riziku stát se prstenovým přízrakem. Zda ho sundá nebo ne určuje kostka a charakteristika nositele: Frodo Prsten sundá celkem bez problémů, Boromirovi bude pravděpodobně osudný.

Boromir je členem Společenstva až do chvíle, kdy Sauron zahraje jeho selhání. Pak bude s Nositelem Prstenu bojovat na život a na smrt. Stejně tak Glum, který se vždy plíží Nositeli Prstenu v patách a nachází se tedy na stejném políčku jako Prsten. O jeho chování v dané etapě rozhoduje podle hodu kostkou Společenstvo nebo Sauron.

Jednotky jednotlivých armád (Rohan, Gondor, Mordor, Západní spojenci, Harad) jsou k dispozici od chvíle mobilizace. Ta nastává buď zahráním příslušné karty události, nebo narušením hranic či útokem nepřítele. Může se tedy stát, že do války vůbec nezasáhnou.

Bojový systém je solidní, každá postava má své vlastnosti (odvaha, morálka, odolnost, odolnost vůči Prstenu, magie, životy), které určují její šance. Je tu několik typů manévrů - útěk z bitvy, obléhání pevnosti, protiútok, obchvat; výsledek bitvy záleží i na terénu a morálce velitele. Vítězství ve hře je vázáno jednak na Prsten (jeho zničení nebo získání Sauronem), jednak na přesvědčivé vítězství vojenské.

Hra jako celek je poněkud asymetrická. Sauron má větší hrubou sílu, jeho Nazgúlové jsou opravdu strašliví nepřátelé, ale je svázán body konání a má úzký manévrovací prostor. Společenstvo je papírově slabší, ale má spoustu šancí a možností. Podle mých zkušeností obvykle udává směr a tempo, což sice odpovídá knize, ale otráví hráče hrajícího Saurona.

Plná verze má šanci být důstojnou alternativou knihy. Hráči mohou vést hru podle vlastních představ, ale je tu spousta omezení, která je více méně směrují do podoby knižní předlohy, protože je to to nejrozumnější, co se dá dělat. Asi nejvíc mi vadí ohromná složitost plné verze, Sauronovo omezení body konání a mobilizace, která blokuje síly. Chybí mi protiváha magických předmětů na straně Saurona a i události by mohly být vyváženější. Uvítal bych něco podobného na počítači, kde by odpadly problémy s počítáním a sledováním.

Kdo jste se nabažili Bitvy na polích Pelennoru a nevadí vám složitost, vřele vám Válku o Prsten doporučuji; je to výborná zábava na výborné téma.

Marc

Nejdůležitější událost v dějinách Hexaedru

První červnovou sobotu se konala událost pro drakobijce velice významná - předseda a místopředsedkyně klubu Hexaedr Martin Klíma a Vilma Kadlečková, jinak též autoři Dračího doupěte, spojili své životní cesty a stali se manželi Klímovými. Redakce Dechu draka obdržela nejen svatební oznámení, ale i pozvánku na "smuteční hostinu", takže mohl vzniknout tento článek.

O svatební ceremoniál jsme bohužel přišli, neboť IC 501 měl zpoždění a ke Staroměstské radnici jsme dorazili minutu po začátku obřadu. Navíc snoubenci zřejmě nepřinesli dostatečnou oběť bohům, jelikož jsme vzápětí byli zahnáni do podloubí deštěm. Naštěstí ještě než obřad skončil, byl déšť neznámo kým zažehnán, a my jsme mohli novomanželům vytvořit špalír se slavobránou. Po nezbytném fotografování nasedli manželé do limuzíny a odjeli na slavnostní oběd, zatímco hosté pozvaní na hostinu mohli strávit několik hodin prohlídkou Prahy a pak se dopravit do vsi Úžice, kde se hostina konala. My jsme volný čas strávili u Michaela Bronce prohlížením jeho knihovny (slabší povahy by z toho množství SF&F literatury v nejrůznějších jazycích mohly dostat šok) a plkáním o všem možném.

Po příjezdu do Úžic jsme zjistili, že hostina se koná na zahradě pěkného rodinného domku. Na rožni se už dopékal divočák a brzy poté se stoly začaly plnit jídlem a pitím. (Bylo ho dokonce víc, než co hrdlo ráčilo, protože hostitelé zřejmě špatně odhadli, kolik hostů přijede, takže druhý den zbylo ještě několik beden chleba. Byl tedy každý odjíždějící podarován jedním pecnem). Kromě kance nás uvítaly též nápisy na klíčových místnostech domu (podle vzoru dopravních značek informativní, ale i výstražné a zákazové), instrukce výboru CO "Jak se chovat v případě deště" a vyhlášení soutěže "O zlatého špačka" - hlavní cena "břichabol". Třešně byly opravdu dobré, bohužel však ty nejzralejší rostly přesně nad fontánou (funkční), takže potenciálnímu vítězi hrozil zároveň zisk 'zlatého kapra'.

Sliby, které stály na pozvánce, byly skutečně téměř všechny splněny - nevěsta měla modrou mimozemskou paruku a kdo chtěl, mohl ji za ni tahat, ženich byl zahalen do pláště, který by mohl být i upíří. Ovocné stromy se sice nepodpalovaly (alespoň o ničem takovém nevíme), zato ježdění na sudu bylo přijato s nadšením a výkony některých jezdců se blížily cirkusovým. Samozřejmě se též povídalo, zpívalo, hrálo na kytaru, tančilo (zvlášť novomanželé, a šlo jim to náramně). A nesmíme zapomenout na přehlídku

svatebních darů. Mezi nejzajímavější patřily: sada osmiúhlých misek (velká, menší, šest malých), čtyři sady sklenic (na víno, na frťana, ...), větší množství sečných a bodných zbraní, truhlička s šipkovou pastí a zlatulkou ukrytou mezi dukáty, pětilitrová láhev medu, zlatý drak (papírový - a opravdu létal), trio veverek (zjevně od redakce Šavlozubé veverky), figurka rytíře jedoucího na blíže nedefinovatelném tvorovi, váleček na nudle a palička na maso (aby měl každý něco na podporu svých argumentů), originál obrazu od paní Bouškové (obálka třetího z románů o Kedrigernovi) a mnoho dalších.

Hostina příjemně plynula a najednou tu byl večer. Část hostů se rozhodla odjet, ale marně sháněla novomanžele, aby se rozloučila. Protože vlak nečeká, vydali se na zastávku a my se rozhodli je doprovodit a zjistit přitom spoje na druhý den. Během čekání na vlak se zničehonic objevil Martin s jakousi pákou v ruce a hněvivým leskem v očích. Prošel kolem nás, mumlaje něco nesrozumitelného, zřejmě kletby. Domysleli jsme si, že někdo realizoval oblíbený zvyk a unesl mu nevěstu. O několik minut později, když vlak odjel a my jsme prohlíželi jízdní řád, se Martin zjevil znovu a vyptával se nás, zda nevíme, kde je Oběšencův či Hlaváčkův dům. Když jsme ho ujistili, že skutečně nevíme, opět odkráčel do noci. Zanedlouho jsme se vydali tímtéž směrem i my a po několika krocích jsme se stali svědky pozoruhodného dialogu. Nedaleko nás v prvním patře zchátralého domu hovořil Martin s "duchem". Z rozhovoru vyplynulo, že duch pomůže Martinovi nalézt Vilmu poté, co mu Martin donese jakýkoli peněžní obnos získaný prodejem již zmíněné páky některému z místních obyvatel. Vzhledem k pokročilému času (hodina před půlnocí) to byl úkol nelehký. Ale ochotný obyvatel byl nakonec nalezen, duch vysvobozen a Martina čekal poslední úkol. Recitace Poeova "Havrana" v originále, přednesená z nejvyššího patra zmíněného domu. To ovšem popsat nelze, to se musí slyšet. Duch byl s přednesem spokojen a než Martin slezl dolů, byla Vilma přivezena. Následoval očekávaný happyend a návrat novomanželů ke zbytkům tabule. Pak se ještě dlouho povídalo, zpívalo, jedlo, pilo - ti nejodolnější to vydrželi asi do tří do rána. My jen do půlnoci.

Z nedělního dopoledne stojí za zmínku hlavně Vilmino prohlášení (něco po desáté), že Martin spí a nedá se vzbudit žádnými prostředky. Ani magií. Nedlouho poté se však Martin kupodivu vzbudil a vydal se ji hledat. Že by telepatie? Pak už se jen povídalo, likvidovaly se zbývající zásoby (včetně přidělování chleba odjíždějícím) a hosté se pomalu rozjížděli do svých domovů. Většina zřejmě s pocitem, že takovouhle svatbu ještě nezažila a zase dlouho nezažije.

-mk-

Mistrovství republiky v DrD

Vážení příznivci her na hrdiny, drakobijci a drakobijkyně!!!

Jak jste již doufám informováni, v rámci Bohemiaconu '94, který se bude konat na Pedagogické fakultě v Ústí nad Labem 25.-28. srpna, proběhne i první mistrovství republiky v Dračím doupěti.

Tímto článkem chceme na akci upozornit i ty, kteří o ní nevědí, a upřesnit stávající pravidla. Chceme také poděkovat všem, kteří nám napsali své nápady a návrhy. Osobně jim na Bohemiaconu poděkujeme a možná ...

Nyní k organizaci a systému hry. Současně možná naleznete odpověď na své nejčastější dotazy.

Na mistrovství by si měli přijít na své opravdu všichni, jak ti, kteří přijeli zvítězit, tak i ti, kteří se přijeli pobavit a zahrát si.

Organizace hry:

1. Do boje nastupují tří- až osmičlenné družiny. Družiny mohou přijet jako celek, volní hráči a malé skupiny se v družinu mohou spojit během čtvrtka. Po zaregistrováni se v jejím složení nesmí nic měnit. Je nám líto, že hráči nemohou přecházet, ale v současné době to není technicky možné, snad někdy příště. Všechny družiny zároveň upozorňujeme, že jejich Pán jeskyně bude přidělen družině jiné.

2. Každý hráč si vybere jednu přesně nadefinovanou postavu, která bude na šesté úrovni, zhruba z třiceti možných.

3. Inteligence je pouze tabulková hodnota a každý přemýšlí, jak nejlépe umí.

4. Přesvědčení - každý jedná tak, jak by v dané situaci reagoval sám.

Systém hry

1. Družina musí projít celkem 4 dobrodružství, každé dobrodružství vede jiný PJ.

2. První dvě dobrodružství musí družina odehrát do páteční půlnoci, další dvě do sobotní půlnoci.

3. Došli jsme k závěru, že každou činnost (zabití nestvůry, kouzlo, nápad atd.) je možné bodově ohodnotit. Na konci celého mistrovství dojde k součtu bodů a získaných pokladů, jenž bude jedním za dvou ukazatelů úspěšnosti družiny a jednotlivce. Druhým ukazatelem je osobní hodnocení od všech čtyř PJ.

4. PJ bude hodnocen pouze členy všech družin, které povede.

5. Smrt hráče - hráč, který je zabit, ztrácí veškeré body získané v tomto dobrodružství a může nastoupit až do dobrodružství příštího. Již se zřejmě nestane vítězem ve svém povolání, ale zahraje si a může pomoci k vítězství své družiny.

Ceny:

1. Vyhlášení vítězů a debata o právě skončeném mistrovství proběhne v neděli dopoledne.

2. Oceněny budou tři nejlepší družiny(9-24 lidí),
tři nejlepší zástupci každého povolání(30 lidí)
PĚT NEJLEPŠÍCH PJ

Těšíme se na vaši účast.

S pozdravem

M. Sábo Jr.
SFK NAZCA
P.O.BOX 17
400 01 Ústí n.L.
tel. 047 / 41711

Pozn.: T.Pratchett pravděpodobně pojede na Worldcon, nicméně účast již písemně přislíbili W.Jeschke, H. Harrison a A.Sapkowski.

Příšeří

Mořský drak (Agupi)

Životaschopnost:	30
Útočné číslo:	(+14 + 10/2, 10/2, 16/5) = 24/2, 24/2, 30/5
Obranné číslo:	(+4 + 22) = 26
Velikost:	E
Odolnost:	35 ve vodě 20 na souši
Pohyblivost:	6 / mag.tvor (na zemi) 20/ mag.tvor (ve vodě)
Zranitelnost:	drak, ale B1/2, D1/2, G2, K2
Inteligence:	17
Přesvědčení:	různé
Poklady:	až 1 000 000 zl, nejméně 100 sáhů hluboko
Zkušenost:	10 000

Zvláštní informace

PRAVDĚPODOBNOST, ŽE DRAK JE OVLÁDÁN (JEHO STVOŘITEL ŽIJE), JE 60%. DRAK V TOMTO PŘÍPADĚ PLNÍ JEHO VŮLI

Výskyt	moře nebo max. 50 sáhů od mořské vody (pobřeží, ostrov...)
Dech	žhavá vodní pára - lze použít jen nad vodou
Tvar dechu	kužel
Velikost dechu	27 x 9 sáhů
Magenergie	30
	vždy ovládá kouzlo "vodní dech"

Mořského draka mohou stvořit pouze mořští tvorové vládnoucí magenergií (nymfy s pomocí mušle, mořské panny apod.), a to většinou jako "osobní stráž". Přesvědčení mořského draka je závislé na přesvědčení stvořitele, může se však od něj lišit o jedničku ke zlu či k dobru. Ke stvoření jsou nutné dvě oči ohnivého draka, za které mořští tvorové nabízejí nejrůznější služby .

Mořského draka lze jen stěží pozorovat, pokud je celý ve vodě, neboť je tvořen hlubokomořskou vodou vázanou kouzly a jediná zřetelně pozorovatelná část jsou jeho rudě zářící oči. Vynořený z vody vypadá jako vlna vytvarovaná do dračí podoby (velmi často mu za krkem sedí nymfa či vodní panna). Mořského draka lze jen stěží zasáhnout obyčejnou zbraní , kouzelné zbraně jej zasáhnou normálně, zbraně rozžhavené ho zraní dvojnásob, ale po zásahu draka zchladnou (voda). Ohnivá kouzla ho zraňují dvojnásob, ne však blesky, jejichž podstata je odlišná.

Třikrát za den může použít svůj dech. Útočí s rozmyslem a to buď:

- dechem při útoku s překvapením nebo při vlastním ohrožení
- oběma pařáty a kousnutím na jednu postavu
- každým pařátem na jinou postavu (bez kousnutí).

Při (pro draka) snadném boji je 60% pravděpodobnost, že bude útočit na stínové životy - při úspěchu na bezvědomou postavu sešle vodní dech a dopraví ji svému pánu (či paní).

Liged (Agupi)

Životaschopnost:	8
Útočné číslo:	pouze zvl.
Obranné číslo:	11
Velikost:	B
Odolnost:	15
Pohyblivost:	18/mag.tvor
Zranitelnost:	C1/2, G2, K2
Inteligence:	14
Přesvědčení:	neutrální
Magenergie:	viz popis, nejméně 50 magů
Poklady:	0 / 1 000
Zkušenost:	600

Liged se tvarem podobá člověku, není však hmotný (nemůže tedy způsobit normální zranění) a vypadá spíš jako socha vytesaná z ledu, v jejíž blízkosti čiší chlad. Má velmi dlouhé ruce, skoro až ke kolenům, se čtyřmi prsty zakončenými mohutnými drápy. Mívá jedno až dvě doupata, kde si kouzly udržuje nízkou teplotu - v jeho doupatech lze leccos najít, neboť liged se zabývá tím, že se pokouší získat co nejvíce kouzelných předmětů, ze kterých dokáže pro sebe získávat magenergii. Magenergií se také léčí, a to 1 život za 1 mag za 1 kolo - jinak než magenergií si zranění léčit nedokáže.

Prvotní magenegie ligeda je dána součtem magenergie maximální magenergie doplňujících se kouzelných předmětů a případně částí magenergie z předmětů, v nichž se magenergie nedoplňuje. Zranit jej lze kouzelnými zbraněmi, ohněm a ohnivými kouzly. Magenergii jiných kouzel než ohnivých pohlcuje.

Je-li liged v nebezpečí smrti, pokusí se pravděpodobně vykoupit tím, že naučí kouzelníka či hraničáře některému ze svých kouzel a neuspěje-li, nabídne v beznaději i některý ze svých kouzelných předmětů. KOUZELNÉ PŘEDMĚTY VŠAK LIGED NIKDY NORMÁLNĚ NEPOUŽIJE.

Napadá-li liged družinu, pak obvykle v době, kdy většina postav spí. Je-li to možné, vyhne se boji a útočí buď na spící postavu nebo zezadu - to se mu daří zejména proto, že zdmi do 1 sáhu dokáže procházet. Pokud některou postavu znehybní a není terčem útoku, svou oběť prohledá a obere ji o ty kouzelné předměty, které obsahují pro něj použitelnou magenergii (nebude se tedy zajímat např. o prsten černé vodoměrky, čelenku zvyšující obranné číslo apod. - poklady ho nezajímají vůbec).

Liged ovládá kouzla: Mráz, Námraza, Zchlaď, Zmraz, Projdi zdí

Mráz - magenergie: 16 magů
dosah : 40 sáhů
rozsah : koule o poloměru 15 sáhů
trvání : 1 směna

V zasaženém prostoru se prudce ochladí a začne hustě sněžit, takže postavy mají vzhledem k viditelnosti postih -2 na obranu a -1 na útok.

Námraza- magenergie: 8 magů za sáh průměru
dosah : 15 sáhů
rozsah : 1 cíl dle dodané magenergie
trvání : 1-6 směn, dle teploty v místě použití

Tímto kouzlem se vytvoří na jakékoli ploše či v určitém místě 1 coul silná námraza. Byla-li vytvořena námraza na tváři živého tvora, po prvních šesti kolech mu začnou ubývat životy rychlostí 1-3 životy za kolo (dušení). Tvář libovolného tvora však lze rozmrazit buď teplem lucerny (6 kol) nebo pochodně (3 kola, ale každé kolo zranění ohněm za 1-3 životy). Rozmrazení celé postavy trvá u postavy:

velikost	lucerna	pochodeň	
A	30 kol	15 kol	při použití pochodně
B	45 kol	30 kol	postavě ubývají 1-3 životy
C	60 kol	40 kol	za kolo

Postava nemůže zmrazenou částí těla pohybovat.

Byla-li seslána námraza na zem, bere se jako past Obr-8-nic/uklouznutí a zranění za 1-3 životy. Proti pasti se háže na každém sáhu námrazy.

Zchlaď - magenergie: 8 magů
dosah : dotek
rozsah : 1 tvor
trvání : 2-7 směn
past pro terč : Odl-6-nic/zchlazení

Zchlazená postava sice vidí a slyší, ale po dobu působení kouzla (nebo do vypití lektvaru Rudého kříže) se není schopná pohnout (ani mluvit).

Zmraz - magenergie: 13 magů
dosah : dotek
rozsah : 1 tvor
trvání : 4-14 směn
past pro terč : Odl-10-nic/zmrazení

Zmrazená postava nevidí, neslyší, vyloženě ztuhne v pohybu. Lektvar Rudého kříže lze použít pouze tehdy, měla-li postava před zasažením otevřená ústa.

Projdi zdí - magenergie: 2 magy
dosah : dotek
rozsah : 1 tvor
trvání : 10 kol

Po seslání kouzla může postava 10 kol procházet zdmi do 1 sáhu tloušťky.

Ledíci (Val Dor)

Životaschopnost:	10
Útočné číslo:	3/2 z místa 13/2 s rozběhem (špička)
Obranné číslo:	5
Velikost:	A
Odolnost:	12
Pohyblivost:	15
Zranitelnost:	zvíře + M, ale G2, K2
Inteligence:	11
Přesvědčení:	neutrální
Poklady:	nic
Zkušenost:	100

Jsou to v podstatě oživlé rampouchy, kteří žijí v jeskyních, které si vyhlodají v ledu. Jeden ledík je schopen vyhryzat průchod dlouhý 2 sáhy pro postavu velikosti B. Bojí se ohně. Celé dny se baví tím,že se vrhají svou špičkou střemhlav do terče. Se střelci a vrhači družiny často soupeří o ceny.

Prostorník (Val Dor)

Životaschopnost:	10
Útočné číslo:	10/4 (zuby)
Obranné číslo:	0
Velikost:	D-E
Odolnost:	9
Pohyblivost:	1
Zranitelnost:	zvíře
Inteligence:	1
Bojovnost:	12
Poklady:	nic
Zkušenost:	600

Má podobu různě velké, různě tesané místnosti, stěny jsou na omak teplé. Je citlivý na bušení do zdi, lechtání či chůzi. Je-li zraňován, má ve svých vchodech zuby, kterými cvaká - past Obr-7-proskočení/cvaknutí. Je-li zabit, v křeči zatíná zuby a strop se splaskává. Zuby místnost uzavírají neprodyšně - je-li strop podepřen, nastává past na udušení - jedna osoba za 24 hodin (úměrně se snižuje podle počtu osob). Jako lákadlo většinou používá drahokam.

Z kouzelnických knih

Anglonova nezranitelnost - magenergie: 14
dosah: 0
rozsah: kouzelník
vyvolání: 1 kolo
trvání: 8 kol

Kolem kouzelníka se vytvoří speciální ochranné pole. Není možné ho zasáhnout obyčejnou nekouzelnou zbraní (ani stříbrnou) a blesky mají pouze čtvrtinovou pravděpodobnost zásahu (stejná omezení ovšem platí pro kouzelníkovy útoky zpoza ochranného pole). Zranit ho nemůžou ani nestvůry s životaschopností menší než 8. K hodům proti pastím dostává bonus +3.

Stopař - magenergie: 3 magy za směnu
dosah: 10 sáhů
rozsah: 1 předmět do vzdálenosti 1 míle
vyvolání: 1 kolo
trvání: dle magenergie
past: Roz-8-0

Kouzelník sešle toto kouzlo na jeden předmět v dosahu. Po dobu trvání bude vědět, v jaké vzdálenosti a kterým směrem se předmět nachází, pokud nepřekročí vzdálenost mezi nimi jednu míli. Proti pasti se háže pouze tehdy, je-li předmět v něčím vlastnictví. Cena kouzla je nejméně 3 magy, doba trvání se určuje po hodu proti pasti.

Upíří dotek - magenergie: 9
dosah: dotyk
rozsah: 1 postava
vyvolání: 1 kolo
trvání: 5 kol

Pokud se v době trvání kouzelník někoho úmyslně dotkne (tzn. podaří se mu zasáhnout v boji rukou), způsobí mu zranění za 2k6 žt. Stejné množství životů se připíše k jeho současnému stavu. Jakmile se někoho dotkne, kouzlo se provede, pokud se nikoho nestihne dotknout do konce trvání, kouzlo vyprchá. Toto kouzlo mohou sesílat jen kouzelníci se zlým přesvědčením.

Nauč kouzlo - magenergie: 7+2*původní
dosah: dotyk
rozsah: 1 postava s inteligencí alespoň 8
vyvolání: 8 kol
trvání: 1 den

Určená postava bude schopna během následujícího dne seslat dané kouzelnické kouzlo. Pravděpodobnost úspěchu a velikost pasti se určují podle inteligence a úrovně postavy. Pokud jsou rozsahy, dosahy či účinky kouzla proměnlivé, je nutné je určit předem při dodání magenergie. Jedna postava se takto může naučit pouze jedno kouzlo.

Hraničářské kouzlo

Heroismus - magenergie: 7
dosah: dotek
rozsah: 1 postava
vyvolání: 1 kolo
trvání: 2 směny

Po vyvolání kouzla postavě přibyde tolik životů, kolik by měla, kdyby byla o 3 úrovně výše, tj. hodí si třikrát příslušnou kostkou a přičte opravy za odolnost. Při tom může počet životů překročit i maximální hranici. Po skončení trvání kouzla se ale stejné množství životů opět odečte a pokud klesne celkový počet pod 0, postava okamžitě umírá.

Anglon Černobílý

POČASNICTVÍ
A
KOUZLA POČASNICKÁ

Kouzla počasnická tvoří skupinu často slavnými mágy a kouzelníky neprávem opomíjenou, avšak v zemích sužovaných rozmary počasí nebo mořským živlem jsou znalci tohoto umění velice ctění.

Studium tohoto druhu kouzel jest velice náročné, ba náročnější než studium kouzel běžných, u nichž postačí formule a postupy koncentrace sobě naučiti. Před vlastním studiem počasnických kouzel musí adept počasnictví poznat a pochopit běh přírodních sil a zákony, jimiž se řídí, aby svým působením více zlého než dobrého nepřivodil - toto studium trvá tak dlouho, jako studium dvou běžných kouzel. Pak může nový počasník počíti se studiem libovolných kouzel počasnických.

Tj. počasnictví lze začít studovat za cenu ztráty dvou kouzel při postupu na vyšší úroveň.

Kouzla počasnická se může naučit i hraničář libovolné specializace, pokud si počasnictví zvolí jako zaměstnání (duševní). Na úrovni první (v zaměstnání) je schopen ovládnout jednu skupinu počasnických kouzel, na druhé dvě, na třetí všechny čtyři.

Kouzla počasnická jsou rozdělena do čtyř skupin.

Kouzla dešťová a sněhová

Kouzla větrná

Kouzla mořská

Kouzla tepla a chladu

Všechna počasnická kouzla lze seslat v menším rozsahu než je uvedeno v popisu kouzla, nikdy ne však méně než na:

- 1 míli od centra (déšť, sníh, vítr)
- 50 sáhů od centra (kouzla mořská)
- 200 sáhů od centra (kouzla tepla a chladu)

Kouzlo sesílané v menším rozsahu má stejnou magenergetickou náročnost jako kouzlo sesílané v základním rozsahu.

Kouzla dešťová a sněhová

Všeobecná pravidla:

- u kouzel přivolávacích je uvedena vždy magenergie pro období, kdy se daný typ srážek může vyskytnout a magenergie pro období, kdy by se tento typ srážek nejspíš nevyskytl (J=jaro, L=léto, P=podzim, Z=zima)
- pokud není zataženo, je potřeba připočíst dalších 10 magů
- kouzlo lze seslat nejvýše na vzdálenost 10 mil
- základní okruh působení jsou 3 míle od centra, doba působení 5 hodin, za každou míli nebo hodinu navíc je třeba připočíst základní magenergii kouzla (bez připočtu za mraky či roční období)
- vyvolání trvá 3 směny (je-li zataženo)

  3-6 hodin (není-li zataženo)

  vlastní soustředění kouzelníka 10 kol
- kouzla rozptylovací (opačná) jsou sesílána se základní magenergií odpovídající rozptylovanému počasí a roční době, ke které je třeba připočíst 5 magů.
- doba vyvolání ve zvláštních případech (poušť ap.) a další chování přírody po skončení trvání kouzla je plně v kompetenci PJ.

Přivolej déšť	- magenergie:	J-L-P	5 magů
		Z	15 magů
Přivolej sníh_	- magenergie:	P-Z	5 magů
		J-L	15 magů
Přivolej lijavec	- magenergie:	J-L-P	10 magů
		Z	20 magů
Přivolej vánici	- magenergie:	P-Z	10 magů
		J-L	20 magů
Přivolej bouři	- magenergie:	J-L-P	30 magů
		Z	50 magů
Přivolej sněhovou bouři	- magenergie:	P-Z	30 magů
		J-L	50 magů

Kouzla větrná

Všeobecná pravidla:

- kouzlo lze seslat nejvýše na vzdálenost 10 mil
- základní okruh působení je 5 mil od centra , doba působení 3 hodiny, za každou míli nebo hodinu navíc je třeba připočíst stejnou magenergii
- vyvolání trvá 1-3 směny,
  vlastní soustředění kouzelníka 10 kol
- kouzla rozptylovací (opačná) jsou sesílána s magenergií odpovídající rozptylovanému větru, ke které je třeba připočíst 5 magů
- těmito kouzly lze stvořit buď větrný vír, nebo vzdušný proud daného směru

Přivolej vánek - magenergie: 5 magů
Přivolej vítr - magenergie: 10 magů
Přivolej silný vítr - magenergie: 15 magů
Přivolej bouři - magenergie: 30 magů

Kouzla mořská

Utiš vlnobití - magenergie: 20 magů
+10 magů za 100 sáhů nebo 3 směny navíc
dosah : 3 míle
rozsah : 200 sáhů okolo epicentra působení
vyvolání : 6 kol
trvání : 6 směn

Působí na vlny všech velikostí, ne však mořské proudy, příliv ap.

Zastav moře - magenergie: 30 magů
+15 magů za 100 sáhů nebo 3 směny navíc
dosah : 3 míle
rozsah : 200 sáhů okolo epicentra působení
vyvolání : 6 kol
trvání : 6 směn

Uklidní vlnobití, zastaví vodní proudy, prostě hladina jako politá olejem. Nepůsobí na příliv a odliv.

Stvoř mořský proud - magenergie: 25 magů
dosah : 3 míle
rozsah : 200 sáhů okolo epicentra působení nebo směrovaný proud o součinu 20 000 (např. 20x1000 sáhů, 40x500 sáhů ap.), kouzlo působí do hloubky 4 sáhů.
vyvolání : 20 kol
trvání : 6 směn

Tímto kouzlem lze stvořit buď vodní vír nebo proud daného rozměru a směru

Kouzla tepla a chladu

se vztahují k následující tabulce teplot

1 kruté vedro
2 vedro
3 horko
4 teplo
5 neutrálně
6 chladno
7 zima
8 mráz
9 krutý mráz

Změna teploty - magenergie:10*rozdíl skutečné a požadované teploty
+ stejná magenergie za den nebo míli navíc
dosah : 2 míle
rozsah : 1 míle okolo epicentra působení
vyvolání : 3 směny
trvání : 1 den
Změní teplotu z momentální teplotu na žádanou.

Jiří Mlnařík

Nabídkový list - Ceník pro figurky k DrD

kód	název	cín.	mal.
Série standart:			
H1	Hobit hraničář	35,-	57,-
H2	Hobit zloděj	35,-	57,-
H3	Hobit válečník	35,-	57,-
H4	Hobit alchymista	35,-	57,-
K1	Kudúk zloděj	35,-	57,-
K2	Kudúk hraničář	35,-	57,-
K3	Kudúk alchymista	35,-	57,-
T1	Trpaslík válečník	35,-	57,-
E1	Elf kouzelník	35,-	57,-
E2	Elf hraničář	35,-	57,-
Č1	Člověk hraničář	35,-	57,-
Č2	Člověk alchymista	35,-	57,-
Č3	Člověk kouzelník	35,-	57,-
B1	Barbar hraničář	35,-	57,-
R1	Kroll	35,-	57,-
R2	Kroll válečník	35,-	57,-
Novinky březen / duben:			
T2	Trpaslík BOJOVNÍK	35,-	57,-
T7	Trpaslík zloděj	35,-	57,-
T8	Trpaslík LUPIČ	35,-	57,-
T12	Trpaslík PYROFOR	35,-	57,-
T15	Trpaslík kouzelník	35,-	57,-
DR1	Zelený drak	127,-	

Figurky jsou původní cínové modely firmy NERO chráněné ochrannou známkou, určené pro hru Dračí doupě. Jsou povrchově upraveny kovovým nátěrem nebo ručně malovány.

kód	název	cín.	mal.
Série speciál:			
B2	Barbar válečník	47,-	77,-
B3	Barbar válečník PRINCEZNA KHAN	47,-	77,-
Č4	Člověk válečník KNÍŽE DRAKON	47,-	77,-
Série P (přátelé):			
P1	Pes válečný	12,-	
P2	Pes hlídací	12,-	
P4	Kočka	12,-	
Série Bestiář:			
B1	Skřet 1-3 (3 ks)	35,-	
B2	Skřet 4-6 (3 ks)	35,-	
B3	Ork 1	25,-	
B4	Ork 2	25,-	
B5	Ork 3	25,-	
B6	Ork 4	25,-	
B7	Ork 5	25,-	
B8	Ork 6	25,-	
B9	Moucha zlodějka	18,-	
B10	Nemrtví - kostlivec	35,-	
Novinky duben / květen:			
B11	Nemrtví - zombie	35,-	
B12	Ptáčník		
B13	Všežrout odporný		
B14	Handlíř		
B15	Kovboj		
B16	Kostěj nesmrtelný		

Bydlíte-li v Praze či okolí, můžete si tyto figurky zakoupit v prodejně CÍNOVÝ VOJÁČEK (viz inzerát na 3. straně obálky). Mimopražští zájemci si je mohou objednat následujícím způsobem:

Vezmi složenku typu C, napiš do zprávy pro příjemce, jaké figurky si objednáváš, k jejich celkové ceně přičti 14 Kč poštovné a balné a výslednou sumu poukaž na adresu: **Jiřina Vorlová, POSTE RESTANTE, Pošta Praha 07, Opletalova 40, 110 07 Praha 1.**

Celoroční soutěž o zajímavé ceny

3.kolo - ZÁMĚNA

V následujícím úryvku ze známého fantasy románu byla provedena záměna osob a reálií, což jej přeneslo do žánru SF. Vaším úkolem je určit název onoho románu, jméno autora a číslo strany (v českém vydání), na které se původní úryvek nachází.

Vůdce pašeráků lenivým pohybem zamáčkl cigaretu a mávl rukou. Zaburácení turbín přimělo Harryho k bleskurychlému otočení. Carterovo vznášedlo už bylo ve vzduchu a blížilo se k nim velkým obloukem. Sneslo se nízko nad rovinu a z hlavně na přídi vyšlehl červený paprsek. Začal na zemi vypalovat černý pruh, který se rychle blížil k Harrymu.

Harry v poslední chvíli odstrčil Lindu stranou, a když se vrhl do bezpečí, ucítil divokou bolest, která mu projela ožehnutou paží. Když dopadl na zem, lehce se překulil, pružným pohybem znovu vyskočil na nohy a začal se rychle rozhlížet po druhém vznášedle. To na něj zaútočilo z boku a Harry musel vyskočit na místě, aby se vyhnul zásahu paprskem. Když ho vznášedlo míjelo, Stone pohnul pákou řízení a vznášedlo se o Harryho lehce otřelo. Harry se rychle zvedl na nohy a zatřásl divoce hlavou, aby rozptýlil hvězdičky, které se mu dělaly před očima. Ruka plná puchýřů sténala bolestí.

Teď se vracel v druhém okruhu Carter, letěl mnohem pomaleji, aby mohl reagovat na agentovy neobyčejně hbité pohyby. Země se začala přibližovat a pašerák uviděl Baldwina stát kus před sebou. Byl nehybný jako skála, jen hruď se mu prudce zvedala, a ruce měl svěšeny podél těla. Bude to snadný cíl.

Když Carterovo vznášedlo proletělo nejnižším bodem své dráhy a začalo stoupat, otočil se jeho pilot a podíval se na místo, kde měl teď stát obrovský škvarek.

Nebylo tam nic. Carter se s nejistým výrazem otočil ještě víc.

Před očima se mu objevil Harry, který se právě jednou rukou vytahoval přes bok vznášedla, zatímco druhou se snažil strhnout si z hlavy rozpálenou přilbu. Carterova ruka sjela k pouzdru s blasterem, ale Harryho reflexy, které i za normální situace předčily reflexy obyčejných lidí, byly teď ještě vyostřeny bolestí. Pašerákovo zápěstí zasáhl drtivý úder hřbetem ruky, blaster mu vyletěl velikým obloukem do vzduchu a začal padat k zemi. Druhá rána ho zasáhla přímo do brady.

Jednomístný stroj, zatížený vahou dvou mužů, se vznášel sotva několik yardů nad zemí. Jak se ukázalo, bylo to skutečně štěstí, protože v okamžiku, kdy se Carter sesunul na podlahu, ztratilo vznášedlo stabilitu a převrátilo se.

Odpověď:

!!! POZOR !!! ZMĚNA !!! POZOR !!!

Soutěž již nemá pevně stanovené termíny odeslání odpovědí. Odpovědi tedy nyní můžete posílat buď s anketou nebo je zaslat až na konci roku všechny najednou. To platí i pro předcházející dvě soutěžní kola.

Anketa

Chtěli bychom, aby tento časopis v co největší míře splňoval vaše představy. Proto v každém čísle naleznete anketu, jejímž prostřednictvím můžete ovlivňovat jeho náplň. Stačí všechny příspěvky v daném čísle ohodnotit podle následující stupnice a vyplněnou anketu zaslat co nejdříve na adresu redakce.

0 - ani jsem radši nečetl
1 - zbytečně zabírá místo
2 - mohlo to být horší
3 - stálo za přečtení
4 - jen houšť a větší kapky
5 - skvělé, úžasné, vynikající

Denethor	Opět ve Středozemi
Cesta do Valúzie	Největší událost v ...
Germánská mytologie	Mistrovství republiky v DrD
JRRT - Otázky (FAQ)	DrD
Do nitra hory ...	V hadích horách
Temní pánové se nevzdávají	Soutěž
Dlouho očekávaná Veverka	Anketa

Poznámky a připomínky:

Jméno a adresa:

CÍNOVÝ VOJÁČEK

první specializovaná prodejna
v PRAZE

OTEVŘENO
pondělí - čtvrtek 10 - 18
pátek 10 - 16
sobota - neděle zavřeno

SLEZSKÁ 16
120 00 PRAHA 2
CZECH REPUBLIC ☎ 02/25 83 41

Dech draka časopis pro ctitele fantasy a her na hrdiny

Toto číslo vychází v červnu 1994.
Vydavatel a redakce: Rostislav Řeha, Želivského 5, 736 01 Havířov-Podlesí
E-mailové spojení: kuceram@risc.upol.cz
Tel: prac.dny: (069) 23 11 07 / kl. 17
(069) 23 11 65 / kl. 17
víkendy : (069) 611 29 92
Registrační značka: MK ČR 6789

Nevyžádané rukopisy se nevracejí.
1.strana obálky:Petr Willert

Dech draka
© 1994